

SEGA
GAME GEAR

ECCO THE DOLPHIN™



BOY
2017

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE
USING YOUR SEGA VIDEO
GAME SYSTEM OR
ALLOWING YOUR
CHILDREN TO USE THE
SYSTEM

A very small percentage of people have a condition that causes them to experience an epileptic seizure or altered consciousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen and while playing games. Such people may have no medical history of seizures or epilepsy. Please take the following precautions to minimize any risk:

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE
HINWEISE, BEVOR SIE IHR
SEGA VIDEOSPIEL-SYSTEM
BENUTZEN ODER IHRE
KINDER DAMIT SPIELEN
LASSEN.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie u.a. bei der Wiedergabe von Videospielen auf einem Fernsehbildschirm erzeugt werden. Es können auch Personen davon betroffen sein, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Bitte treffen Sie folgende Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches Risiko minimal zu halten:

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES
RECOMMANDATIONS
SUIVANTES AVANT TOUTE
UTILISATION D'UN JEU
VIDÉO SEGA PAR VOUS-
MÊME OU VOTRE ENFANT.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'ils sont exposés à certains effets stroboscopiques notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

ADVERTENCIA A EPILEPTICOS

LEA ESTA ADVERTENCIA
ANTES DE UTILIZAR SU
SISTEMA DE JUEGO DE
VIDEO SEGA O PERMITIR
QUE SUS HIJOS LO
UTILICEN.

Un porcentaje muy pequeño de personas sufre ataques epilépticos o su conocimiento se altera cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes, incluyendo aquellos que aparecen en pantallas de televisión y en juegos de video. Es posible que estas personas no tengan un historial médico de ataques o epilepsia. Tome las precauciones siguientes para reducir al mínimo cualquier riesgo.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

PER FAVORE, LEGGETE
QUANTO SEGUE PRIMA DI
UTILIZZARE O DI
PERMETTERE AI VOSTRI
FIGLI DI UTILIZZARE IL
SISTEMA PER VIDEO
GIOCHI SEGA

Una esigua percentuale di persone soffre di un disturbo che induce in tali soggetti il verificarsi di attacchi epilettici o di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a particolari configurazioni di luci o di luci intermittenti, comprese quelle che appaiono su uno schermo televisivo e durante l'utilizzo di un video gioco. È possibile che tali persone non abbiano avuto in precedenza esperienze di crisi o di epilessia. Per rendere minima ogni possibilità di rischio, prendete per favore le seguenti precauzioni:

EPILEPSI-VARNING

LÄS DETTA INNAN DU
BÖRJAR SPELA SEGAS
TV-SPEL ELLER INNAN
DU LÄTER DINA BARN
BÖRJA SPELA

En mycket liten grupp människor lider av en åkomma som gör att de kan drabbas av epilepsi-anfall eller medvetandeförändringar när de utsätts för vissa belysningsmönster eller blinkande ljus, inklusive sådana som förekommer på en TV-skärm eller i TV-spel. Detta kan inträffa även hos personer som aldrig tidigare har drabbats av några anfall eller lidit av epilepsi. Följ nedanstående råd för att minska riskerna:

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

DOORLEZEN VOORDAT
U UW SEGA VIDEO
GAME SYSTEEM IN
GEBRUIK NEEMT OF
HET DOOR UW
KINDEREN LAAT
GEBRUIKEN

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of een verandering in het bewustzijn ondergaan wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten, waaronder die van TV-beelden en videospelletjes. Dit kan gebeuren zonder dat men ooit eerder plotselinge aanvallen of epilepsie heeft gehad. Neem de volgende voorzorgsmaatregelen in acht, teneinde elk risico zoveel mogelijk te beperken:

VAROITUS KAATUMATAUDISTA

LUE ENNEN KUIN
KÄYTÄT SEGA-
VIDEOPELIJÄRJESTELMÄÄ
ITSE TAI ENNEN KUIN
ANNAT LASTESI
KÄYTTÄÄ
JÄRJESTELMÄÄ.

Erittäin pieni osa ihmisistä saattaa kokea kaatumatautikohtauksen tai tajunnantilan muutoksia joutuessaan alttiiksi tietyille valokuvioille tai vilkkuville valoille, kuten esimerkiksi televisiota katseltaessa tai videopelejä pelattaessa. Näin voi käydä jopa henkilöille, joilla ei ole aikaisemmin ollut kohtauksia eikä havaittu taipumusta epilepsiaan. Riskien minimoimiseksi noudata seuraavia varotoimenpiteitä.

Prior to use

- If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or has experienced altered consciousness when exposed to flickering light, consult your doctor prior to playing.
- Sit at least 2.5 m (8 ft) away from the television screen.
- If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller).

During use

- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a video game.
- Parents should supervise their children's use of video games. If you or your child experiences any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

Vor der Benutzung

- Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder durch die Einwirkung von flimmerndem Licht Bewußtseinsstörungen gehabt haben, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.
- Sitzen Sie mindestens 2,5 m vom Fernsehbildschirm entfernt.
- Wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus, und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm (vorzugsweise 35 cm oder kleiner).

Während der Benutzung

- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 Minuten pro Stunde aus.
- Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Avant toute utilisation

- Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
- Tenez-vous à une distance d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.
- Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence 35cm ou plus petit).

Pendant l'utilisation

- Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.
- Parents: nous vous conseillons de surveiller vos enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter votre médecin.

Antes de utilizar el juego

- Si usted o cualquier miembro de su familia padece de epilepsia o ha sufrido alteraciones en su conocimiento al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.
- Siéntese a 2,5 metros o más de la pantalla del televisor.
- Si usted está cansado o no ha dormido lo necesario, descanse y empiece a jugar solamente después de restablecerse completamente.
- Asegúrese de que la sala donde juegue esté bien iluminada.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible (preferentemente de 14" o menos).

Durante la utilización del juego

- Descanse un mínimo de 10 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.
- Los padres deben supervisar el uso que sus hijos hacen de los juegos de video. Si al jugar un juego de video usted o sus hijos presentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, interrumpa IMMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a un médico.

Prima dell'uso

- Nel caso voi o altri componenti della vostra famiglia abbiate sofferto di epilessia o abbiate provato fenomeni di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a luce lampeggiante, consultate il vostro medico prima di giocare.
- Sedetevi ad almeno 2,5 m di distanza dallo schermo del televisore.
- Se vi sentite stanchi o non avete dormito abbastanza, riposatevi ed incominciate a giocare solo quando vi sentirete completamente in forma.
- Accertatevi che la stanza in cui state giocando sia ben illuminata.
- Utilizzate il gioco su uno schermo televisivo che sia il più piccolo possibile (preferibilmente 14 pollici o meno).

Durante l'uso

- Durante l'utilizzo dei video giochi riposare almeno 10 minuti ogni ora.
- I genitori dovrebbero controllare l'uso dei video giochi da parte dei figli. Nel caso durante l'utilizzo di un video gioco, capiti a voi o ai vostri figli di avvertire uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, alterazione della vista, contrazioni involontarie degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, perdita dell'orientamento, qualsiasi movimento involontario o convulsioni, interrompete IMMEDIATAMENTE l'utilizzo e consultate un medico.

Innan du börjar spela

- Om du eller någon i din familj någonsin har drabbats av epileptiska anfall eller har känt av medvetandeförändringar på grund av blinkande ljus bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela TV-spel.
- Sitt minst 2,5 m från TV-skärmen.
- Om du är trött eller har sovit dåligt, så vila en stund och börja inte spela förrän du är helt utvilad igen.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Spela på en så liten TV-skärm som möjligt (helst på högst 14 tum).

Under spelets gång

- Ta en paus på minst 10 minuter varje timme medan du spelar TV-spel.
- Föräldrar bör hålla ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn känner av något av följande symptom under spelets gång, så stäng OMEDELBART av apparaten och kontakta läkare: yrsel, synförändringar, ögon- eller muskelryckningar, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga kroppsrörelser eller krampryckningar.

Vóór gebruik

- Indien u of iemand in uw familie ooit een aanval van epilepsie heeft gehad of een verandering in het bewustzijn heeft ondergaan tengevolge van blootstelling aan knipperende lichten, raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.
- Ga op een afstand van minstens 2,5 m van het TV-scherf zitten.
- Indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad, rust dan eerst goed uit alvorens u begint te spelen.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherf (bij voorkeur 14 inch of kleiner).

Tijdens gebruik

- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 minuten rusten.
- Ouders moeten toezicht houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij u zelf of bij uw kind tijdens het spelen van videospelletjes één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desorientatie, reflexbewegingen of stuiptrekkingen.

Ennen käyttöä

- Mikäli sinä tai joku perheenjäsenesi on joskus saanut kaatumatautikohtauksen tai kokenut tajunnantilan muutoksia altistuessaan välkyävälle valolle, kysy lääkärin neuvoa ennen kuin pelaat pelejä.
- Istu vähintään 2,5 metrin päässä televisioruudusta.
- Mikäli tunnet itsesi väsyneeksi tai et ole nukkunut tarpeeksi, jatka peliä vasta leväytyäsi kunnolla.
- Pidä huolta, että tila jossa pelaat on kunnolla valaistu.
- Käytä pelatessasi mahdollisimman pientä televisioruutua (mieluiten 14 tuumaista tai pienempää).

Käytön aikana

- Videopelejä pelatessasi pidä kerran tunnissa vähintään 10 minuutin tauko.
- Vanhempien tulee valvoa lastensa videopelien käyttöä. Lopeta VÄLITTÖMASTI laitteen käyttö ja kysy lääkärin neuvoa, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee jokin seuraavista oireista: huimausta, näkökyvyn muutoksia, silmien tai lihasten nykimistä, tiedottomuutta, ajan ja paikan tajun katoamista, tahdottomia liikkeitä tai kouristuksia.

Starting Up

1. Set up your Sega Game Gear System as described in its instruction manual.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert this cartridge into the Game Gear unit.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure the power switch is turned OFF before inserting or removing the Sega cartridge.

Note: This game is for one player only.

- ① Insert Sega Cartridge

Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Game Gear wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf "OFF" steht und schieben Sie die Spielkassette ein.
3. Stellen Sie den Netzschalter auf "ON". Kurz darauf erscheint der Titelschirm.
4. Wenn der Titelschirm nicht erscheint, stellen Sie den Netzschalter noch einmal auf "OFF". Überprüfen Sie, ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie den Netzschalter dann wieder auf "ON".

Wichtig: Stellen Sie den Netzschalter vor jedem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette auf "OFF".

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette einschieben

Mise en route

1. Installez votre Sega Game Gear System de la manière décrite dans ce mode d'emploi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez cette cartouche dans la console Game Gear.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche Sega.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Installez la cartouche Sega

Puesta en funcionamiento

1. Prepare sus sistema Sega Game Gear como se indica en el manual de instrucciones.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada y luego introduzca este cartucho en la unidad Game Gear.
3. Conecte la alimentación y, una vez transcurridos varios segundos, aparece la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté bien preparado y de que el cartucho esté bien introducido. Luego, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Antes de introducir o extraer el cartucho Sega, cerciórese de que la alimentación esté desconectada.

Nota: Este juego es para un jugador solamente.

- ① Introduzca el cartucho Sega

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Game Gear come descritto in questo manuale di istruzioni.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite questa cartuccia nell'unit Game Gear.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo apparir lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete l'apparecchio (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivate di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco per un solo giocatore.

- ① Inserite la cartuccia Sega

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas spelmodul.
2. Kontrollera att strömbrytaren har slagits ifrån. Sätt sedan i spelkassetten i spelmodulen.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren när rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå igen till strömbrytaren.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/ tas ut ur spelmodulen.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Skjut in spelkassetten

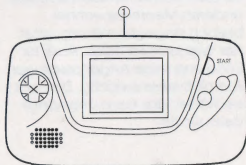
Starten

1. Maak je Sega Game Gear System klaar zoals beschreven staat in de handleiding.
2. Zorg ervoor dat de Game Gear UIT staat. Doe dan de cassette in de Game Gear.
3. Zet de Game Gear AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen Titelscherm ziet, moet je de Game Gear weer UIT zetten. Kijk na of alles goed is aangesloten en zet de Game Gear weer AAN.

Belangrijk: Zorg er altijd voor dat de Game Gear UIT staat voor je er een cassette in stopt of uit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

- ① Stop de Sega cassette erin



Aloituis

1. Aseta Sega Game Gear-järjestelmä toimintavalmiiksi, kuten sen käyttöohjeissa neuvotaan.
2. Varmista, että virtakytkin on pois toiminnasta (OFF). Aseta sen jälkeen tämä kasetti Game Gear-laitteeseen.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu tulee esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei tule esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmä on kytketty oikein ja että kasetti on asetettu kunnollisesti sisään. Kytke sen jälkeen virtakytkin uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää tietoa: Pidä aina huolta siitä, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat Sega-kasetin sisään tai otat sen pois.

Huom: Tätä peliä voi pelata ainoastaan yksi pelaaja.

- ① Aseta Sega-kasetti sisään

A Vast Sea of Discovery . . . and Danger!

Life was an adventure for Ecco, the young dolphin. The ocean seemed endless, with rolling breakers to race through! At high speed, Ecco could burst through the waves, leaping through the air — almost flying! Then, taking a deep breath, Ecco would plunge down into the blue depths, where Shelled Ones hid in the coral crannies on the ocean floor.

Ecco knew that dolphins couldn't breathe underwater. Fish and coral stayed below the waves. But Ecco's kind needed air. This was a puzzle, and Ecco wanted to learn the answer.



Eine geheimnisvolle Welt voller Überraschungen . . . und Gefahren!

Für Ecco, unseren jungen Delphin, war jeder Tag seines Lebens ein Abenteuer. Die endlose Weite des Ozeans war sein Spielplatz, und die rollenden Wagen waren seine Gefährten. Nichts liebte er mehr, als mit kraftvollen Flossenschlägen die Oberfläche zu durchbrechen und einen eleganten Luftsprung zu vollführen — es war fast wie Fliegen! Ein kräftiger Atemzug, dann tauchte Ecco wieder in die blaue, unergründliche Tiefe ein, wo sich seine schalengeschützten Freunde in den Spalten und Höhlen der Korallenriffe verborgen hielten.

Ecco wußte wohl, daß Delphine unter Wasser nicht atmen können. Fische, Korallen und alle anderen Meeresbewohner blieben dagegen ständig unter der Wasseroberfläche. Aber für Ecco und seine Artgenossen war Atemluft lebenswichtig. Das war ein Rätsel, das Ecco unbedingt lösen wollte.

Un vaste océan de découvertes . . . Et de dangers!

La vie est une aventure pour Ecco le jeune dauphin. L'océan semble infini, avec des vagues déferlantes pour qu'il puisse s'amuser! Au maximum de sa vitesse, Ecco peut jaillir des flots, faire des sauts acrobatiques — pratiquement en volant! Puis en prenant une respiration profonde, Ecco plonge dans les profondeurs marines où des coquillages se cachent dans les récifs de coraux sur la plaque océanographique.

Ecco sait bien que les dauphins ne peuvent respirer sous l'eau. Les poissons et coraux restent sous les vagues, vagues, mais lui a besoin d'air. C'est ce qui trouble tant Ecco qui veut savoir pourquoi.

Un amplio mar de descubrimientos . . . y de peligro

La vida era una aventura para Ecco, el joven delfín. El océano parecía no tener fin debido a la gran cantidad de enormes olas que había para dejarse llevar. A gran velocidad, Ecco podía hacer estallar las olas, saltar por los aires casi volando. Después, tras tomar un profundo respiro, Ecco solía sumergirse en las azules profundidades, en donde Los Crustáceos se escondían en las grietas coralíferas del suelo oceánico.

Ecco sabía que los delfines no pueden respirar debajo del agua. Los peces y el coral se refugiaban bajo las olas. No obstante, la especie de Ecco necesitaba aire. Esto era un jeroglífico y Ecco quería conocer la respuesta.

Un oceano di scoperte e pericolo!

Per Ecco, il giovane delfino, la vita è una continua ed eccitante avventura. L'oceano è senza fine, pieno di onde con cui giocare e pesciolini da rincorrere! Ecco può prendere la rincorsa e saltare in aria, quasi volando! Poi, dopo aver respirato a fondo, può immergersi nel blu, dove le conchiglie si nascondono fra il corallo e la sabbia.

Ecco sa che i delfini non possono respirare in acqua. I pesci possono e devono rimanere sotto le onde, ma i delfini e le balene devono salire ogni tanto a respirare. Un mistero che lo incuriosisce.

Ett hav fullt av upptäckter . . . och livsfara!

Livet var ett äventyr för den unge delfinhannen Ecco — havet verkade oändligt med alla sina rullande brottsjöar att rusa igenom! Med hög fart kunde Ecco bryta genom vågorna, hoppa högt upp i luften och — ja, nästan flyga! Och sen, efter ett djupt andetag, brukade han dyka ner i det blåa djupet, där De Skalförsedda dāsade i korallskrevor på havsbotten.

Ecco visste att delfiner inte kunde andas under vattnet. Fiskar och koraller höll sig under ytan, men Ecco och hans släktingar behövde luft för att överleva. För Ecco var detta var en gåta, och han undrade varför det var så.

Een Grote Zee vol Ontdekkingen . . . en Gevaren!

Het leventje van Ecco, de jonge dolfijn, was één groot avontuur. De eindeloze zee met schitterende golven om doorheen te racen! Met hoge snelheid kon Ecco uit de golven springen en de lucht in gaan — bijna vliegend! Daarna met een grote hap lucht weer de dieptes in waar de Schelp Dingen leven, verborgen in het mooie koraal op de oceaانبodem.

Ecco wist dat dolfijnen onderwater geen adem kunnen halen. Vissen en koraal bleven onderwater, maar Ecco had lucht nodig. Ecco wilde graag de reden van dit alles te weten komen.

Löytöjen ja vaarojen valtava meri

Elämä oli Eccolle, delfiinin poikaselle seikkailu. Valtameri vaikutti loppumattomalta, vierivine hyökyaaltoineen, joista kiitä läpi. Ecco pystyi syöksymään kovalla vauhdilla läpi aaltojen, hypäten ilmaan — melkein lentäen. Sitten hengittäen syvään Ecco sukeltaisi alas sinisiin syvyyksiin, valtameren pohjan korallien sopukoihin, missä Kuorelliset olivat pillossa.

Ecco tiesi, etteivät delfiinit voineet hengittää veden alla. Kalat ja koralli pysyivät laineiden alapuolella. Mutta Ecco on kaltaiset tarvitsivat ilmaa. Tämä oli arvoitus, johon Ecco halusi löytää vastuksen.

The ocean was full of songs. There were easy ones that came to Ecco naturally. These were the songs for calling dolphins and other singers of the watery world. There were new songs that took time to learn. These songs could open the Shelled Ones and scare off the Hungry Ones who roamed near the dolphins' home. And there were songs about just being alive and free!

The best ones were the proud, powerful songs about teeming schools of fish that filled the oceans and were good to eat, and about submerged, air-filled caves where dolphins could breathe. But the dolphins also had sad songs about stinging jellyfish, swift currents and rocky walls that trapped singers deep underwater.

Eccos Heimat ist durchaus keine stille Welt, sondern voller Melodien und Gesänge. Auch Ecco verstandigte sich mit seinen Brüdern auf diese natürliche Art — einfache Tonfolgen, die ihm Mutter Natur mitgegeben hatte. Damit konnte er andere Delphine rufen und sich seinen Mitbewohnern der Tiefe zu erkennen geben. Stets gab es neue Melodien zu lernen — Melodien, mit denen sich die Schalenfreunde öffnen und die hungrigen Räuber aus dem Reich der Delphine vertreiben ließen. Und es gab Melodien, die einfach von Freude und Freiheit erzählten!

Mitreibende, lebendige Lieder berichteten von riesigen Schwärmen leckerer Fische, die den Ozean im Überfluß bevölkerten, und von verborgenen, luftgefüllten Höhlen, in denen sich die Delphine ausruhen und ihre Lungen auffüllen konnten. Aber es gab auch Melodien, die von den Gefahren der Meerestiefen erzählten: schmerzhaftes Quallen, reißende Strömungen und Felsüberhänge, die manchem Sänger der Tiefe zum Verhängnis wurden.

L'océan résonne de mille chants. Certains, faciles à retenir, sensibilisent naturellement Ecco. Ce sont les chants qui appellent les dauphins et autres chanteurs du monde aquatique. Il y a aussi ces nouveaux chants qui demandent un certain temps de connaissance. Ce sont ceux qui ouvrent les coquillages et font peur aux affamés qui rôdent autour de la maison des dauphins. Et il y a aussi les chants qui célèbrent simplement la vie et la liberté!

Les meilleurs sont les chants fiers et puissants sur les bancs grouillants de poissons délicieux peuplant les océans et ceux sur les grottes immergées remplies d'air où les dauphins peuvent venir respirer. Mais les dauphins ont également des chants tristes sur les méduses aux brulures cuisantes, les courants rapides et les murailles rocheuses qui piègent les chanteurs dans les eaux profondes.

El océano estaba lleno de canciones. Algunas eran tan fáciles que le salían de forma natural. Eran las canciones para llamar a otros delfines y a otros cantores del mundo acuático. Había otras canciones que eran difíciles de aprender. Estas podían hacer que se abrieran Los Crustáceos y ahuyentar a Los Hambrientos que merodeaban por el hogar de los delfines. Y finalmente había canciones que trataban del mero hecho de estar vivo y en libertad.

Las mejores eran aquellas canciones orgullosas y poderosas de bancos llenos de peces que plagaban los océanos y que eran buenos para comer, así como de cuevas sumergidas y con aire en donde podían respirar. Pero los delfines también tenían canciones tristes sobre medusas venenosas, corrientes veloces y paredes rocosas que atrapan a cantores en lo más profundo del mar.

L'oceano risuona sempre di canzoni. Alcune sono facili, ad esempio le canzoni per chiamare i delfini e le altre creature marine che cantano, ed Ecco le impara subito. Altre sono più nuove e più difficili. Sono quelle per chiamare le conchiglie e farle aprire o per far fuggire i predatori. E poi ci sono quelle di gioia, perché è sempre bello essere liberi.

Le migliori sono quelle che nascondono dei banchi di pesciolini così buoni da mangiare e così comuni nell'oceano e quelle su caverne sottomarine che contengono sacche di aria, dove un delfino può respirare. Purtroppo ci sono anche canzoni sulle punture delle meduse, sulle correnti che trascinano via e sulle rocce che imprigionano sott'acqua.

Havet var fullt av sånger. En del var enkla och lätta att lära sig, tyckte Ecco. Dessa sånger var till för att anropa delfiner och andra av vattenvärldens sångare. Det fanns också nya sånger som tog längre tid att lära sig. Dessa sånger kunde öppna De Skalförsedda och skrämma bort De Hungriga, som bodde i närheten av delfinernas hemvist. Och naturligtvis fanns också sånger som helt enkelt handlade om att vara fri och vid liv!

De bästa av dessa var de stolta, djärva sånger som berättade om gigantiska stim av fiskar som fyllde haven och som var goda att äta, och om luftfyllda undervattensgrottor där delfiner kunde leka och hämta andan. Å andra sidan fanns även sorgliga visor om brännmaneter, starka undervattensströmmar och klippväggar som lurade in och höll kvar sångare på djupa vatten.

De zee zat vol met liedjes. Een paar had Ecco al snel geleerd. Je had liedjes om dolfijnen en andere zangers onderwater te roepen. Er waren ook nieuwe liedjes die wat moeilijker waren om te leren. Met deze liedjes kon je de Schelp Dingen open laten gaan en de Hongerige Dingen bij je huis verjagen. Er waren ook liedjes over vrijheid en blijheid!

De mooiste en sterkste liedjes gingen over grote scholen vis in de zee die je lekker op kon eten en over onderwatergrotten waar lucht was, waar de dolfijnen adem konden halen. De dolfijnen hadden ook verdrietige liedjes over stekelige vissen, gevaarlijke stromingen en de rotsen die de zangers onderwater gevangen houden.

Valtameri oli täynnä lauluja. Oli helppoja lauluja, jotka Ecco muisti luonnostaan. Ne olivat lauluja, joilla kutsuttiin delfiinejä ja muita vesimaailman laulajia. Oli uusia lauluja, joiden oppiminen vei aikaa. Näillä lauluilla pystyi aukaisemaan Kuorelliset, ja pelottamaan pois Nälkkäiset, jotka kiertelivät delfiinin kodin läheisyydessä. Ja oli lauluja vain elämästä ja vapaudesta.

Parhaimpia livant ylpeät, vaikuttavat laulut kuhisevista kalaparvista, jotka täyttivät valtameret ja olivat hyviä syötävää, ja vedenalaisista ilmantäytteistä luolista, joissa delfiinit pystyivät hengittämään. Mutta delfiineillä oli myös surullisia lauluja kirvelevistä maneeteista, nopeista virroista ja kallioseinistä, jotka saivat laulajat ansaan syvällä veden alla.

Five bright marks shone on Ecco's sleek head. No other dolphin had these silvery spots. When the air was dark, the family would sing that Ecco's markings matched five shining points far up in the sky. The song said that Ecco was special, a favorite of the ocean. Or maybe, it went on, the markings were just for looks, the way some fish had stripes.

But the broad sky of the dryside also held a hidden terror. One day it attacked, without warning — a huge gust of swirling wind like a churning whirlpool of air and water. It tore all life from Ecco's Home Bay. Singers and Shelled Ones and even the small fish were ripped, helpless, twisting in fright, into the high nothingness beyond. And then they vanished!

Ecco war ein besonders schöner Delphin, denn sein schlanker Kopf trug fünf silbrige Markierungen, die kein anderer seiner Artgenossen besaß. Eccos stolze Familie verglich diese Schönheitsmale mit den fünf hellen Sternen hoch am Himmel. Ecco mußte wohl ein Wunderkind sein, ein Liebling der Ozeane. Aber — vielleicht war das alles nur eine Laune der Schöpfung, so wie die seltsamen Streifenmuster einiger Fischarten.

So lebten die Bewohner dieser unterseischen Welt im Einklang mit der Natur, bis eines Tages aus heiterem Himmel das Unglück über sie hereinbrach — ein gewaltiger Wirbelsturm wühlte die See auf, und im reißenden Sog verschwand alles Leben aus Eccos geschützter Bucht. Sänger und Schalenfreunde, seine gesamte Familie und selbst die kleinen, silbrigen Jungfische wurden in hilfloser Panik in das unendliche Nichts gesaugt. Es war, als hätten sie sich in Luft aufgelöst!

Cinq marques brillantes figurent sur la tête luisante d'Ecco. Aucun autre dauphin ne possède ces tâches argentées. La nuit, la famille chante qu'elles correspondent aux cinq points qui brillent si loin dans le firmament. Le chant raconte qu'Ecco est particulier, un favori de l'océan. Ou peut-être peut-on dire que ces marques sont juste le signe de sa personnalité, comme certains poissons ont des raies.

Mais le vaste horizon bleu du monde céleste recèle aussi une terreur cachée. Un jour celle-ci frappa brutalement, sans le moindre signe précurseur, sous la forme d'une énorme rafale de vent tourbillonnant comme un maelström bouillonnant d'air et d'eau. Elle ôta toute vie de la baie d'Ecco. Les chanteurs et les coquillages et même les petits poissons saisis d'effroi furent emportés, désespérément, dans le grand néant des profondeurs, où ils disparaurent!

En la cabeza resplandeciente de Ecco brillaban cinco señales. Ningún otro delfín poseía estos puntos plateados. Cuando oscurecía, la familia cantaba que esas señales eran como cinco puntos brillando en lo más alto del cielo. La canción rezaba que Ecco era especial, un privilegiado del océano. O bien, continuaba diciendo, las señales eran simplemente de adorno, de la misma forma que algunos peces tenían rayas.

Pero el cielo inmenso de la parte de tierra también escondía un terror escondido. Un día atacó sin previo aviso: una enorme ráfaga de viento revuelto como un agitado torbellino de aire y agua. Arrancó la vida del hogar de Ecco. Los Cantores, Los Crustáceos e incluso los pececillos se quedaron desvalidos, indefensos, temblando de miedo en un gran vacío. Acto seguido desaparecieron.

La testa di Ecco porta cinque segni argentati. Nessun altro delfino ha segni simili. Quando viene la notte, la famiglia canta una canzone che dice che i segni che Ecco ha sulla testa sono uguali ad un gruppo di stelle in cielo. La canzone dice che forse Ecco è un delfino speciale, prediletto dall'oceano. Può però anche darsi che i cinque segni siano solo un ornamento, come le strisce di alcuni pesci.

Un giorno, dal lato in cui la costa del continente si profila, di sorpresa, è arrivato un fortissimo vento a scatenare aria ed acqua, distruggendo la vita del fondo della baia dove Ecco vive. Le creature che cantano, le conchiglie e persino i piccoli pesci vengono sollevati, tormentati, scagliati lontano sinché non spariscono.

Fem ljusklara tecken sken på Eccos släta huvud. Ingen annan delfin hade dessa silverfläckar. När natten föll på brukade familjen sjunga att Eccos kännetecken motsvarade fem klara stjärnor i skyn. Söngen förtäljde att Ecco var speciell, en havets favorit. Eller, fortsatte söngen, så var dessa märken kanske bara till för syns skull, ungefär som vissa fiskar har ränder.

Men himlen ovanför ytan höll också hemska överraskningar i beredskap. En dag slog den plötsligt till, helt utan förvarning — en enorm vindpust, en krossande strömvirvel av luft och vatten, slet bort allt liv från Eccos hambukt. Sångarna, De Skalförsedda och även alla småfiskarna sändes hjälplösa, vridandes i skräck, in i det höga intet bortom havsytan. Och lika plötsligt försvann de allihop!

Ecco had vijf moole tekens op zijn hoofd. Geen andere dolfijn had deze zilveren vlekken. Als de lucht donker was, zong Ecco's familie een lied waarin ze vertelden dat Ecco's tekens leken op vijf schijnende punten hoog in de lucht. Ze zongen dat Ecco heel speciaal was, de lieveling van de zee. Of dat de vlekken toch misschien heel gewoon waren, net zoals de tekens op andere vissen.

Helaas had de lucht aan de droge kant ook een groot gevaar. Op een dag viel ze aan, helemaal zonder waarschuwing. Harde wind maakte een draaikolk van water en lucht die al het leven uit Ecco's baai zoog. Zangers, schelp Dingen en zelfs de kleine visjes werden hulpeloos, zo maar weggezogen in de grote leegte die daarboven hing. En toen waren ze verdwenen!

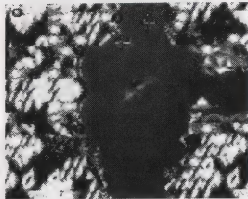
Eccon siläissä päässä loisti viisi kirkasta merkkiä. Millään muulla delfiinillä ei ollut näitä hopean hohtoisia piikkuja. Kun oli pimeä, perhe lauloi, että Eccon merkit olivat kuin viisi loistavaa pistettä ylhäällä taivaalla. Laulu kertoi, että Ecco oli erikoinen, valtameren lemmikki. Tai ehkä, se jatkui, merkit olivat vain ulkonäköä varten, samoin kuin toisilla kaloilla oli raitoja.

Mutta kuivanpuolen laaja taivas sisälsi myös salatun kauhun. Eräänä päivänä se iski, yllättäen — valtava, pyörivä tuulispää, kuin ilman ja veden kuohuva pyörre. Se hävitti kaiken elävän Eccon kotipoukamasta. Laulajat ja Kuorelliset ja jopa pienet kalat revittiin avuttomina, kauhun vallassa, korkealle tyhjiyteen. Ja sitten ne katosivat!

Only Ecco remained. In the flash of one leap, Ecco's safe home, full of life and song, had become strange and silent. Everything had changed.

Now Ecco must fight to stay alive. Deadly hazards fill the wide oceans outside, but Ecco must find the lost dolphin pod. From the rip tides of the southern gulfs to the frozen chill of the northern seas, Ecco must search through sunken worlds where razor teeth and poison stingers lurk in the dark depths.

Ecco, all alone, faces a treacherous quest to save his family. Only by fighting to survive can Ecco rescue the singers of the sea, and end a disaster that threatens the entire world!



Nur Ecco überlebte das Inferno. Innerhalb von wenigen Sekunden hatte sich seine lebensfrohe, glückliche Umgebung wie von Zauberhand in eine fremde und unheimliche Welt verwandelt. Nichts erinnerte ihn mehr an früher.

Nun beginnt für Ecco der Kampf ums Überleben. Tödliche Gefahren lauern in der unendlichen Weite des Ozeans, doch Ecco muß seine versprengte Herde wiederfinden. Seine Suche wird sich von der donnernden Brandung der südlichen Ozeane bis zu den eiskalten Strömungen des Nordmeers erstrecken; er wird versunkene Welten durchqueren, wo in den dunklen Tiefen Feinde mit messerscharfen Zähnen und giftigen Stacheln auf ihn lauern.

Bei dieser gefährlichen Suche nach seiner Familie ist Ecco ganz auf sich allein gestellt. Nur wenn Ecco auch dieses Abenteuer heil übersteht, kann er die Sänger der Tiefe retten und eine Katastrophe verhindern, von der die ganze Welt bedroht ist!

Seul Ecco est resté. En l'espace d'une seconde, la demeure d'Ecco, si tranquille, si pleine de vie et de chants, est devenue étrange et silencieuse.

Maintenant, Ecco doit lutter pour rester en vie. Des dangers mortels le guettent dans le vaste océan, mais il doit retrouver les dauphins égarés. A partir du courant des golfes du sud aux mers du nord glaciales, Ecco doit explorer des mondes engloutis où des dents effilées comme des rasoirs et des aiguillons empoisonnés sont tapis dans les sombres profondeurs.

Ecco, livré à lui-même, doit entreprendre une recherche dangereuse pour sauver sa famille. C'est seulement en luttant pour sa survie qu'Ecco pourra délivrer les chanteurs de la mer et mettre fin au désastre qui menace l'univers entier!

Sólo quedó Ecco. En un instante el seguro hogar de Ecco, lleno de vida y canciones, se había convertido en un lugar extraño y silencioso. Todo había cambiado.

Ahora Ecco tiene que luchar por sobrevivir. Los inmensos océanos están llenos de peligros mortíferos, pero Ecco debe encontrar a la manada de delfines que se ha perdido. Desde las mareas de aguas revueltas de los golfos sureños hasta las zonas congeladas de los mares del norte, Ecco debe iniciar la búsqueda a través de mundos sumergidos en los que los dientes afilados y los agujones venenosos acechan en las oscuras profundidades.

Ecco, sólo ante el peligro, se enfrentará a una búsqueda engañosa por salvar a su familia. Sólo podrá rescatar a los cantores del mar si lucha por sobrevivir, concluyendo así con un desastre que amenaza al mundo entero.

E' rimasto solo Ecco. In un lampo, il paradiso in cui era cresciuto è diventato un deserto di silenzio. Tutto è cambiato.

Ecco deve ora lottare per sopravvivere. La baia è piena di pericoli, ma Ecco deve ugualmente andare alla ricerca della sua famiglia perduto. Dalla risacca dei mari del sud alle rocce gelate dell'Artico, Ecco è costretto ad attraversare mondi di oscurità e zanne maligne, dove il pericolo si annida ovunque.

Ecco deve affrontare da solo questo pericoloso viaggio per salvare la sua famiglia. Solo lottando con tutte le sue forze, Ecco potrà salvare i suoi simili ed evitare il peggio!

Bara Ecco var kvar. Under det ögonblick det tar att hoppa upp i luften och landa hade Eccos lugna hem, alltid fullt av sång och liv, förvandlats till en öde och främmande plats. Inget var som förut.

Nu måste Ecco kämpa för att hålla sig vid liv. Dödliga faror och fallor fyller de stora haven, men detta får inte stoppa Ecco från att hitta sin förlorade grupp av delfiner. Han måste simma från slitande strömmar i söderhavet till bitande kyla i norr och leta igenom sjunkna världar, i vars svarta djup hungriga och/eller giftspridande fiender står på lur.

Helt ensam står Ecco inför det svåra uppdraget att klara sig igenom förrädiska vatten för att rädda sin familj. Endast genom att kämpa för överlevnad kan Ecco hämta tillbaka havens sångare och sätta punkt för en katastrof som hotar hela världen!

Allen Ecco bleef over. In één klap was Ecco's veilige omgeving, altijd gevuld met leven en gezang, veranderd in een vreemd en stil gat. Alles was anders.

Ecco moet nu vechten om te overleven. In de grote oceanen zijn heel veel gevaren, maar Ecco moet de verloren school dolfijnen vinden. Hij zwemt door de warme golven van de zuidelijke stromen en het koude water van de noordelijke zeeën. Ecco moet in de gezonken werelden zoeken, waar overal scherpe tanden en giftige stekers op de loer liggen.

Ecco staat er bij deze gevaarlijke opdracht helemaal alleen voor om zijn familie te redden. Hij kan alleen overleven door te vechten en zo de andere zangers redden. Alleen dan kan er een einde aan de ellende komen die de hele wereld bedreigt!

Vain Ecco jäi jäljelle. Yhdessä väläyksessä Eecon turvallinen koti, täynnä elämää ja laulua, muuttui oudoksi ja hiljaiseksi. Kaikki oli muuttunut.

Nyt Eecon täytyy kamppailla elämästä. Kuolemanvaarat täyttävät ulkona laajat valtameret, mutta Eecon täytyy löytää kadonnut delfiiniparvi. Eteläisten merenlahtien ristiaallokkoisilta vuorovesiltä, pohjoisten merien jäätävään kylmyyteen. Eecon täytyy etsiä vedenalaisissa maailmoissa, missä terävät hampaat ja myrkkypistimet väljyivät pimeissä syvyyksissä.

Ecco, pelastaakseen perheensä, kohtaa alvan yksin petollisen etsintätietken. Vain taistelemalla elämästään, voi Ecco pelastaa meren laulajat ja lopettaa tuhon, joka uhkaa koko maailmaa.

A Look at Ecco's Life

- ① Listen to the songs of the sea while the Sega logo is on screen. In a few moments, the Title screen appears. Now listen to Ecco sing.
- ② Wait at the Title screen to see the first game demo. Watch Ecco fight enemies, use sonar to get information from crystal Glyphs, and break through barriers.
- ③ Keep watching to see two more demos. (The Sega and Title screens appear between each one.) Each demo shows how Ecco cleverly solves problems. Learn the tactics Ecco uses to survive danger.



Ein Blick auf Eccos Welt

- ① Während das Sega-Logo auf dem Bildschirm angezeigt wird, hören Sie sich die Melodien des Ozeans an. Nach einigen Sekunden erscheint der Titel-Bildschirm, dann erklingt Eccos Song.
- ② Nach dem Titel-Bildschirm folgt die erste Spiel-Demonstration. Lernen Sie, wie sich Ecco im Kampf mit Gegnern verhält, wie man Sonar anwendet, um den kristallinen Glyphen Informationen zu entlocken, und wie man Hindernisse durchbricht.
- ③ Sehen Sie sich zwei weitere Vorführungen an. (Zwischen jeder Demonstration erscheint das Sega-Logo und der Titel-Bildschirm.) In jeder Vorführung wird erläutert, wie Ecco auf kluge Art mit verschiedenen Problemen fertig wird. Eignen Sie sich Eccos Taktik an, um im Überlebenskampf bestehen zu können.

Un aperçu de la vie d'Ecco

- ① Ecoutez les chants de la mer pendant que le logo Sega s'affiche à l'écran. Quelques secondes après, l'écran titre apparaît. Ecoutez maintenant le chant d'Ecco.
- ② Lorsque l'écran titre est affiché, attendez pour voir une démonstration rapide du premier round. Regardez Ecco combattre ses ennemis, utilisant son sonar pour obtenir des informations des Glyphes cristallins et franchir les barrières.
- ③ Attendez encore pour voir au moins deux démonstrations supplémentaires (le logo Sega et les écrans titres apparaissent entre chacune d'elles). Chaque démonstration vous montrera la manière dont Ecco résout intelligemment ses problèmes. Apprenez les tactiques qu'il utilise pour survivre aux dangers.

Un vistazo a la vida de Ecco

- ① Escuche las canciones marinas mientras permanece en la pantalla el logotipo de Sega. En seguida aparecerá la pantalla del Título. Entonces escuchará el canto de Ecco.
- ② Espere en la pantalla del Título para presenciar la demostración del primer juego. Vea cómo se enfrenta Ecco a sus enemigos, utilice el sonar para obtener información de los Glifos cristalinis, y rompa con las barreras.
- ③ Siga mirando para presenciar más demostraciones. (Las pantallas de Sega y del Título aparecerán entre ellas.) Cada demostración mostrará la ingeniosa forma con que Ecco resuelve los problemas. Aprenda las tácticas que utiliza Ecco para sobrevivir a los peligros.

Uno sguardo alla vita di Ecco

- ① Ascoltate le canzoni del mare mentre il marchio di fabbrica della Sega appare sullo schermo. In qualche momento, lo schermo del titolo appare. Ascoltate la canzone di Ecco.
- ② Apparso lo schermo del titolo, attendete che la prima dimostrazione del gioco abbia inizio. Osservate come Ecco combatte i suoi nemici, come usa il suo sonar per ottenere informazioni dai glifi di cristallo e per superare gli ostacoli.
- ③ Guardate anche le altre due dimostrazioni. Fra l'una e l'altra ricompaiono gli schermi del marchio di fabbrica Sega e del titolo. Ciascuna di esse insegna alcuni dei trucchi che Ecco usa per risolvere i suoi problemi. Imparate le sue tattiche.

En dag i Eccos liv

- ① Lyssna på havets sånger medan Segas varumärke visas på skärmen. Efter ett litet tag visas rubrikskrämen, där du kan höra Ecco sjunga några av sina favoritlåtar.
- ② Om du väntar ytterligare ett litet tag visas den första demonstrationen av spelet. Se på medan Ecco slåss mot fiender, använder sin naturliga hydrofon för att få information från kristallglyfer, och tar sig igenom eller förbi hinder.
- ③ Fortsätt att bara se på, så visas snart två andra demonstrationer (Segas varumärke visas mellan de båda). Varje demo visar hur Ecco på klyftiga sätt löser olika problem. Lär dig de strategier Ecco använder för att ta sig helskinnad ur farliga situationer.

Dit is Ecco's Leven

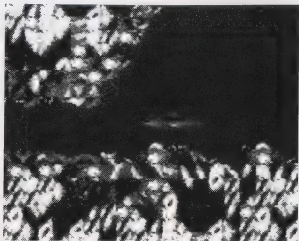
- ① Luister naar de liedjes van de zee terwijl je naar het Sega logo kijkt. Na enkele ogenblikken zie je het Titelscherm en hoor je Ecco zingen.
- ② Na het Titelscherm zie je een demonstratie. Kijk hier hoe Ecco met vijanden vecht, zijn sonar gebruikt om informatie te krijgen van de kristallen Glyphs en door barrières breekt.
- ③ Blijf wachten op twee andere demonstraties (voor elke demo zie je het Sega logo en het Titelscherm). In elke demonstratie zie je hoe Ecco slim problemen oplost. Leer de tactieken die Ecco nodig heeft om de gevaren te overleven.

Silmäys Eccon elämään

- ① Kuuntele meren lauluja Segamerkin näkyessä kuvaruudulla. Hetken kuluttua ilmestyy otsikkokuvaruutu ja voit kuunnella nyt Eccon laulua.
- ② Odota, ja voit katsoa otsikkokuvaruudun ensimmäisen pelin esittelyn. Katso kuinka Ecco taistelee vihollisia vastaan, käyttäen ääniluotainta vastaanottaessaan tietoja kristallin kirkkailta Kaiverkuviltoita, ja murtautuu esteiden läpi.
- ③ Katso vielä kaksi mutta esittelyä. (Sega- ja otsikkokuvaruutu ilmestyy joka esittelyn välillä.) Jokaisessa esittelyssä näet miten Ecco ratkaisee viisasti ongelmia. Opettele keinot, joilla Ecco selviytyy hengissä vaaroista.

- ④ Press the **Start** button at any time to return to the Title screen. Press **Start** again to go to a submerged cavern, where Ecco waits to begin the long journey through the timeless seas.
- ⑤ Press the **D-Pad** to the **RIGHT** to start Ecco's quest from the beginning. If you have a password, press the **D-Pad** to the **LEFT** to go to the Password screen. From there, you can start Ecco's adventures from any of the various sea-levels. *(See page 58 for details.)*
- ④ Um jederzeit zum Titel-Bildschirm zurückzukehren, drücken Sie die **START**-Taste. Um zu einer unterseelischen Höhle zu gelangen — wo Ecco seine lange Reise durch die unendliche Weite des Ozeans beginnen wird — drücken Sie die **START**-Taste noch einmal.
- ⑤ Drücken Sie die **Richtungstaste** nach **RECHTS**, um mit Eccos Reise von Anfang an zu beginnen. Wenn Sie bereits ein Kennwort erhalten haben, wurde, drücken Sie die **Richtungstaste** nach **LINKS**, um den Password-Bildschirm (Kennwort-Bildschirm) aufzurufen. Von diesem Bildschirm aus können Sie mit Eccos Abenteuer in einer beliebigen Spielstufe beginnen. *(Für weitere Einzelheiten siehe Seite 58.)*
- ④ Appuyez quand vous voulez sur le bouton **Start** pour revenir à l'écran titre. Appuyez sur **Start** à nouveau pour aller dans la grotte immergé d'où Ecco va entreprendre son long dans les mers intemporelles.
- ⑤ Appuyez sur le bouton **directionnel D** vers la **DROITE** pour commencer la recherche d'Ecco à partir du début. Si vous avez un mot de passe, appuyez sur le bouton **directionnel D** vers la **GAUCHE** pour passer à l'écran Password (écran de mot de passe). De là, vous pouvez reprendre les aventures d'Ecco à partir de divers niveaux de la mer. *(Pour les détails, voir page 58.)*
- ④ Presione el botón de **Start** en cualquier momento para volver a la pantalla del Título. Vuelva a presionar **Start** para volver a una cueva sumergida en donde Ecco está esperando para empezar el largo viaje a través de los mares intemporales.
- ⑤ Presione el **Pad D** que hay a la **DERECHA** para empezar la búsqueda con Ecco desde el principio. Si dispone de una contraseña, presione el **Pad D** a la **IZQUIERDA** para ir a la pantalla de la Contraseña. Desde allí podrá empezar las aventuras de Ecco desde cualquiera de los distintos niveles del mar. *(Consulte la página 58 para mayor información.)*

- ④ Premete il tasto **START** in qualsiasi momento e tornerete allo schermo del titolo. Premete **START** di nuovo per entrare nella caverna sottomarina dalla quale Ecco inizia il suo lungo viaggio alla ricerca della sua famiglia.
- ⑤ Premete il pulsante **D** a **DESTRA** per fare partire dall'inizio il viaggio di Ecco. Se avete una parola d'ordine, premete il pulsante **D** a **SINISTRA** per passare allo schermo della parola d'ordine. Di lì potrete iniziare le avventure di Ecco da uno dei vari livelli. Per dettagli, consultate pag.59.
- ④ Tryck på **START**-knappen när som helst för att gå tillbaka till rubrikskärmen. Tryck på **START**-knappen igen för att gå vidare till en undervattensgrotta, där Ecco väntar på att få ge sig av på sin långa resa genom tidlösa vatten.
- ⑤ Vicka **styrtangenten D** åt **höger** för att ta del av Eccos äventyr från början. Om du har ett lösenord, vicka **styrtangenten D** till **vänster** för att gå till lösenordsskärmen. Därifrån kan du fortsätta dina äventyr på vilken av de olika nivåerna som helst (se sid. 59 för mer information).
- ④ Druk wanneer je maar wilt op de **Start** Toets om terug te gaan naar het Titelscherm. Druk nog een keer op **Start** om naar de onderwatergrot te gaan waar Ecco wacht om het avontuur te beginnen in de tijdloze zeeën.
- ⑤ Druk op **RECHTS** op de **R-toets** om vanaf het begin te beginnen. Als je een Paswoord hebt, moet je op **LINKS** op de **R-toets** drukken om naar het Paswoord scherm te gaan. Hier kun je verder gaan met een spel op één van de zee-levels. (Zie pagina 59 voor details.)
- ⑤ Painamalla **D-tyynyä** oikeaan Ecco aloittaa etsintäretken pelin ensimmäisestä vaiheesta. Jos sinulla on tunnussana, paina **D-tyynyä** vasempaan, ja pääset tunnussanakuvuruutuun. Tässä voit aloittaa Eccon seikkailut, mistä tahansa monesta meritasosta. (Katso lisäselostus s.59)



Button Controls

Before the Game

① Start Button

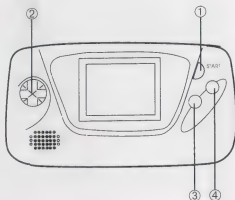
- Skips the game demos and goes to the Title screen.
- Exits the Title screen and goes to the submerged cavern.
- Exits the Password screen when the correct password is confirmed.

② D-Pad (Directional)

- Moves Ecco RIGHT or LEFT to leave the submerged cavern. RIGHT starts a new quest; LEFT goes to the Password screen.
- Moves the highlighted cursor on the Password screen.

③④ Button 1 or 2

- Enters a letter on the Password screen.



Die Steuereinheit

Vor Spielbeginn

① START-Taste

- Diese Taste drücken, um die Spiel-Vorfürhungen zu überspringen und direkt zum Titel-Bildschirm umzuschalten.
- Diese Taste drücken, um den Titel-Bildschirm zu verlassen und zur unterseeischen Höhle zu gelangen.
- Diese Taste drücken, um nach der Eingabe des korrekten Kennworts den Password-Bildschirm zu verlassen.

② Richtungstaste

- Diese Taste in die entsprechende Richtung drücken, um Ecco nach RECHTS oder LINKS zu bewegen, damit er seine Unterseehöhle verlassen kann.
- Diese Taste drücken, um den Cursor auf dem Password-Bildschirm bewegen zu können.

③④ Taste 1 oder 2

- Dient zur Eingabe der Buchstaben auf dem Password-Bildschirm.

Boutons de commandes

Avant le jeu

① Bouton Start

- Permet de sauter les démonstrations de jeu et de passer à l'écran titre.
- Permet de sortir de l'écran titre et de passer à la grotte immergée.
- Permet de sortir de l'écran Password lorsque le mot de passe correct est confirmé.

② Bouton directionnel D

- Déplace Ecco vers la DROITE ou la GAUCHE pour qu'il quitte la grotte immergée. Une pression vers la DROITE permet de commencer une nouvelle recherche; une vers la GAUCHE permet de passer à l'écran Password.
- Déplace le curseur lumineux sur l'écran Password.

③④ Boutons 1 et 2

- Entre une lettre sur l'écran Password.

Controles con botón

Antes de empezar

① Botón de inicio (Start)

- Se salta las demostraciones del juego y pasa a la pantalla del Título.
- Se sale de la pantalla del Título y pasa a la cueva sumergida.
- Se sale de la pantalla de Password (Contraseña) cuando se confirme la contraseña correcta.

② Pad D (Direccional)

- Hace que Ecco se mueva a DERECHA o IZQUIERDA para salir de la cueva sumergida. Hacia la DERECHA inicia una nueva búsqueda; a la IZQUIERDA pasa a la pantalla de Contraseña.
- Mueve el cursor resaltado en la pantalla de Password (Contraseña).

③④ Botones 1 o 2

- Introduce una letra en la pantalla de Password (Contraseña).

Uso dei comandi

Prima del gioco

① Pulsante Start

- Permette di saltare le dimostrazioni del gioco e passare subito allo schermo del titolo.
- Permette di abbandonare lo schermo del titolo e passare alla caverna sottomarina.
- Permette di abbandonare lo schermo della parola d'ordine (Password) una volta che la parola d'ordine che avete dato viene riconosciuta come corretta.

② Pulsante D (direzionale)

- Fa andare Ecco a DESTRA o SINISTRA, facendolo uscire dalla caverna sottomarina. Andando a DESTRA si fa iniziare un nuovo viaggio, andando a SINISTRA si passa allo schermo della parola d'ordine (Password).
- Nello schermo della parola d'ordine (Password), permette di spostare il cursore.

③④ Pulsante 1 o 2

- Introduce una lettera nello schermo della parola d'ordine (Password).

Ta kontroll!

Innan spelets början

① START-knappen

- Väljer bort demonstrationerna av spelet och går direkt till rubrikskärmen.
- Tar dig från rubrikskärmen till undervattensgrottan.
- Tar dig från lösenordsskärmen (PASSWORD) när du matat in rätt lösenord.

② Styrtangenten D (rikttangenten)

- Flyttar Ecco åt höger eller vänster för att lämna undervattensgrottan. Vika åt höger för att börja spelet från början, och åt vänster för att gå till lösenordsskärmen.
- Flyttar markören på lösenordsskärmen.

③④ Knapp 1 eller 2

- Matar in bokstäver på lösenordsskärmen.

De Besturing!

Voor het Spel

① Start Toets

- Slaat de speldemo's over en gaat naar het Titelscherm.
- Verlaat het Titelscherm en gaat naar de onderwater grot.
- Verlaat het Paswoord scherm als het juiste paswoord is bevestigd.

② R-toets

- Beweegt Ecco naar RECHTS of LINKS om de onderwater grot te verlaten. RECHTS begint aan een nieuw avontuur; LINKS gaat naar het Paswoord scherm.
- Beweegt de knipperende cursor op het paswoord scherm.

③④ Toets 1 of 2

- Voert een letter in op het Paswoord scherm.

Säätimien käyttö

Ennenkuin aloitat pelin

① Start-nuppi

- Hyppää esittelyjen yli ja vie suoraan otsikkokuvaruudulle.
- Polstaa otsikkokuvaruuden ja vie vedenalaisen luolaan.
- Polstaa Password-(tunnussana)kuvaruuden, kun oikea tunnussana on varmistettu.

② D-tyyny (suunta)

- Liikuttaa Eccoa oikeaan tai vasempaan, ja Ecco lähtee merenalaisesta luolasta. Oikealle painaisu aloittaa uuden etsintätien; vasemmalle painaisu vie tunnussanakuvaruutuun.
- Liikuttaa tunnussanakuvaruuden kirkaista osoitinta.

③④ Nuppi 1 ja 2

- Merkitsee Password-(tunnussana)kuvaruudulla kirjaimet.

During the Game

① Start Button (Sonar)

- Makes Ecco sing. The song ripples out in the direction Ecco is facing. Songs can call to other singers or fight off danger. (See page 40 for more details.)
- Echoes back information about the surrounding ocean. Hold down **Start** until Ecco's song returns. Then Ecco's Sonar Map will appear, showing important undersea features. (See page 44 for more details.)
- Exits Ecco's Sonar Map and returns to the quest.
- Exits any text screen (and skips additional text screens that may prove to be important).

Während des Spiels

① START-Taste (Sonar)

- Diese Taste drücken, damit Ecco zu singen beginnt. Die Klänge verbreiten sich in Eccos Blickrichtung. Melodien können dazu verwendet werden, mit anderen Sängern Kontakt aufzunehmen oder Gefahren abzuwenden. (Für weitere Einzelheiten siehe Seite 40.)
- Das Echo der Melodie enthält Informationen über den umgebenden Ozean. Halten Sie die **START**-Taste gedrückt, bis Eccos Song zurückgeworfen wird. Danach erscheint Eccos Sonar-Bild, auf dem wichtige Merkmale der unterseeischen Landschaft vermerkt sind. (Für weitere Einzelheiten siehe Seite 44.)
- Diese Taste drücken, um das Sonar-Bild zu verlassen und die Suche wieder aufzunehmen.
- Diese Taste drücken, um jeden beliebigen Text-Bildschirm zu verlassen (hierbei werden allerdings auch zusätzliche Text-Bildschirme übersprungen, die möglicherweise wertvolle Informationen enthalten).

Pendant le jeu

① Bouton Start (Sonar)

- Fait chanter Ecco. Le chant produit des ondes devant lui et permet d'appeler d'autres chanteurs ou d'éliminer le danger. (Pour les détails, voir page 40).
- L'écho renvoie des informations dans tout l'océan environnant. Maintenez **Start** enfoncé jusqu'au retour du chant d'Ecco. Puis la carte topographique d'Ecco apparaît, montrant d'importantes caractéristiques sous-marines. (Pour les détails, voir page 44).
- Permet de sortir de la carte topographique d'Ecco et de revenir à la recherche.
- Permet de sortir de n'importe quel écran de textes (et de sauter tous les écrans de textes supplémentaires qui peuvent s'avérer importants).

Durante el juego

① Botón de sonar (Sonar)

- Hace que cante Ecco. La canción se modula en la dirección de Ecco. Las canciones pueden llamar a otros cantores o alejar el peligro. (Consulte la página 40 para mayor información).
- Manda información de vuelta acerca del océano circundante. Mantenga presionado **Start** hasta que vuelva la canción de Ecco. Entonces aparecerá el Mapa de Sonar mostrando algunas características submarinas importantes. (Consulte la página 44 para mayor información).
- Abandona el Mapa de Sonar de Ecco y vuelve a la búsqueda.
- Abandona cualquier pantalla de texto (y pasa por alto cualquier pantalla de texto adicional que pudiera resultar importante).

Durante il gioco

① Pulsante Start (sonar)

- Fa cantare Ecco. Il canto va nella direzione verso cui Ecco è rivolto e può servire sia per chiamare altri delfini che per allontanare un pericolo. Per maggiori dettagli, consultare pag.41.
- L'eco del canto porta informazioni sull'oceano che circonda Ecco al momento. Tenete premuto il pulsante **Start** sino a che l'eco non ritorna. La mappa del Sonar di Ecco quindi appare, mostrando importanti dettagli del fondo. Per maggiori dettagli, consultate pag.45.
- Permette di far sparire la mappa del sonar di Ecco e tornare al gioco.
- Permette di far sparire qualsiasi testo dallo schermo (ma vi fa per questo anche saltare utili informazioni).

Skärmen under spelets gång

① START-knappen (hydrofonen)

- För Ecco att sjunga. Sången svallar iväg i Eccos färdriktning. Med sina sånger kan Ecco anropa andra sångare eller skrämma iväg fiender (se sid. 41 för mer information).
- Ekar information om havet runt omkring. Håll **START**-knappen nedtryckt tills Eccos sång kommer tillbaka. Därefter visas Eccos hydrofonkarta, som indikerar viktiga inslag i undervattenslivet (se sid. 45 för mer information).
- Tar dig från hydrofonkartan och tillbaka till sökandet.
- Väljer bort textmeddelanden (men skippar också eventuella följande meddelanden i samma serie, vilka kan visa sig vara av yttersta vikt).

Tijdens het Spel

① Start Toets (Sonar)

- Laat Ecco zingen. De geluidsgolven gaan in de richting waarin Ecco kijkt. Liedjes kunnen andere zangers roepen of gevaar afwenden. (Zie pagina 41 voor meer details.)
- Stuurt informatie over de omgeving terug. Houd **Start** ingedrukt totdat Ecco's liedje terug komt. Je ziet dan Ecco's Sonar kaart, waarop belangrijke informatie over de zee staat. (Zie pagina 45 voor meer details.)
- Verlaat Ecco's Sonar kaart en gaat door met het avontuur.
- Verlaat elk tekstscherm (en slaat andere tekstschermen over die misschien belangrijk zijn).

Pelin aikana

① Start-nuppi (ääniluotain)

- Saa Ecco laulamaan. Laulu väreilee Ecco katseen suuntaan. Lauluilla voi kutsua muita laulajia tai karkoittaa vaaran. (Katso lisäselostus s.41)
- Kaiut tuovat tietoja ympärivästä valtamerestä. Paina **Start**-nuppia niin kauan kunnes Ecco laulu palaa. Seuraavaksi ilmestyy Ecco ääniluotainkartta, josta näet tärkeät vedenalaiset yksityiskohdat. (Katso lisäselostus .45)
- Poistaa Ecco ääniluotainkartan, ja Ecco palaa etsintätarkkain.
- Poistaa kaikki tekstikuvaruudut (ja jättää väliin lisätekstiruutuja, jotka voivat osoittautua tärkeiksi).

② D-Pad

- Makes Ecco swim in any direction. Hold down the button for cruising speed. Tap the button lightly to swim slowly through dangerous passages. (Press **Button 2** to speed up.)

③ Button 1 (Charge)

- Makes Ecco charge forward in a short-range, high-speed attack. Ecco can charge schools of small fish for food, or attack enemies.
- Lets you read through a series of text screens.

② Richtungstaste

- Diese Taste drücken, um Ecco in jede beliebige Richtung schwimmen zu lassen. Zum Erreichen einer konstanten Geschwindigkeit halten Sie die Taste gedrückt. Um an gefährlichen Stellen etwas langsamer zu schwimmen, tippen Sie die Taste mehrmals kurz an. (Zum Beschleunigen drücken Sie Taste 2.)

③ Taste 1 (Angriff)

- Diese Taste drücken, um Ecco auf kurze Distanz mit hoher Geschwindigkeit angreifen zu lassen. Damit kann Ecco über Schwärme kleinerer Fische herfallen oder einen Gegner attackieren.
- Diese Taste drücken, um die Text-Bildschirme weiterzuschalten.

② Bouton directionnel D

- Fait nager Ecco dans n'importe quelle direction. Maintenez le bouton enfoncé pour lui donner sa vitesse de croisière. Tapotez légèrement sur le bouton pour le faire nager lentement dans les passages dangereux. (Appuyez sur le Bouton 2 pour augmenter sa vitesse).

③ Bouton 1 (Charge)

- Permet à Ecco de foncer en avant dans une attaque courte et très rapide. Ecco peut charger les bancs de petits poissons pour se nourrir ou attaquer ses ennemis.
- Vous permet de lire une série d'écrans de textes.

② Pad D

- Hace que Ecco nade en cualquier dirección. Mantenga presionado el botón para obtener una velocidad de cruce. Golpee ligeramente el botón para que nade lentamente por peligrosos pasadizos. (Presione el Botón 2 para aumentar la velocidad).

③ Botón 1 (Ataque)

- Hace que Ecco ataque hacia adelante a corta distancia y gran velocidad. Ecco podrá arremeter contra bancos de pececillos para obtener comida o bien atacar a enemigos.
- Le permitirá leer una serie de pantallas de texto.

② Pulsante D

- Fa nuotare Ecco in una direzione desiderata. Mantenete premuto il pulsante per farlo nuotare alla sua velocità di crociera. Picchiettatelo leggermente per far nuotare lentamente Ecco in punti pericolosi. Per accelerare, premete il pulsante 2.

③ Pulsante 1 (di attacco)

- Premendolo, Ecco fa un veloce attacco in avanti a breve distanza. Questo può essere utile per catturare piccoli pesci da mangiare o attaccare nemici.
- Vi permette di leggere una serie di messaggi sullo schermo.

② Styr tangenten D (rikt tangenten)

- Får Ecco att simma i vilken riktning som helst. Håll tangenten nedtryckt för att simma i lagom takt. Knacka lätt på tangenten för att simma långsamt genom farliga partier (tryck på knapp 2 för att öka farten).

③ Knapp 1 (Rusning)

- Tryck för att få Ecco att rusa framåt i en kort, snabb attack. På detta sätt kan Ecco attackera fiender eller rusa in i ett fiskstim för en kvick måltid.
- Tryck för att läsa igenom en serie av textmeddelanden.

② R-toets

- Laat Ecco hiermee in elke richting zwemmen. Blijf de toets indrukken voor normale snelheid. Druk er snel achter elkaar op om Ecco langzamer te laten zwemmen om langs gevaarlijke stukken te komen. (Druk op Toets 2 om sneller te zwemmen.)

③ Toets 1 (Aanvallen)

- Laat Ecco vooruit schieten bij een korte-afstand, hoge-snelheidsaanval. Ecco kan een school kleine vissen aanvallen om op te eten of vijanden aanvallen.
- Laat je door een serie tekstschermen lezen.

② D-tyyny

- Saa Ecco uimaan kalkkiin suuntiin. Pania yhtäjaksoisesti, ja Ecco ui nopeasti. Paina kevyesti vaarallisissa kohdissa, ja Ecco ui hitaasti. (Lisää uintinopeutta nupilla 2)

③ Nuppi 1 (Hyökkäys)

- Saa Ecco syöksymään eteenpäin nopeissa lähihyökkäyksissä. Ecco voi ottaa kiinni pieniä kalaparia ruuakseen, tai hyökätä vihollisen kimppuun.
- Voit lukea tekstikuvaruutujen jaksot läpi.

④ **Button 2 (Speed Swim)**

- Pumps up Ecco's swimming speed. Press the button rapidly to pump Ecco's flukes and increase speed.
- Makes Ecco flip. Use the **D-Pad** to make Ecco swim toward the surface. Press **Button 2** rapidly to increase speed and make Ecco jump spin into the air. The faster Ecco is going, the more spectacular the jump spin will be.
- Lets you read through a series of text screens.

④ **Taste 2 (Schnellschwimmen)**

- Diese Taste drücken, um Ecco mit höherer Geschwindigkeit schwimmen zu lassen. Durch schnelles Drücken der Taste in kurzen Abständen bewegt sich Eccos Schwanzflosse kraftvoll auf und ab, wodurch sich seine Schwimmgeschwindigkeit erhöht.
- Diese Taste drücken, damit Ecco einen Salto vollführt. Verwenden Sie zunächst die **Richtungstaste**, damit Ecco in Richtung Oberfläche schwimmt. Drücken Sie danach die **Taste 2** in kurzen Abständen, um die Geschwindigkeit zu steigern und Ecco in der Luft einen Überschlag ausführen zu lassen. Je schneller sich Ecco bewegt, desto spektakulärer wird sein Überschlag sein.
- Diese Taste drücken, um die Text-Bildschirme weiterzuschalten.

④ **Bouton 2 (Nage rapide)**

- Accélère la vitesse de nage d'Ecco. Exercez des pressions rapides sur le bouton afin d'augmenter le mouvement des nageoires d'Ecco et accélérer la vitesse.
- Fait culbutter Ecco. Utilisez le bouton **directionnel D** pour le faire nager vers la surface. Appuyez rapidement sur le **Bouton 2** pour augmenter la vitesse et le faire sauter en l'air. Plus Ecco va vite, plus le saut périlleux est spectaculaire.
- Vous permet de lire une série d'écrans de textes.

④ **Botón 2 (Natación veloz)**

- Acelera la velocidad natatoria de Ecco. Presione el botón rápidamente para acelerar el movimiento de las aletas de Ecco y aumentar así la velocidad.
- Hace que Ecco dé un coletazo. Utilice el **Pad D** para hacer que Ecco nade hacia la superficie. Presione el **Botón 2** rápidamente para aumentar la velocidad y hacer que Ecco salte por los aires. Cuanto más rápido vaya Ecco, más espectacular resultará el salto.
- Le permitirá leer una serie de pantallas de texto.

- ④ **Pulsante 2 (velocità del nuoto)**
- Aumenta la velocità di nuoto di Ecco. Premete il pulsante per dare energia alla coda di Ecco ed aumentare la velocità.
 - Fa saltare Ecco. Usate il **pulsante D** per far nuotare Ecco verso la superficie. Premete poi il **pulsante 2** per aumentare la sua velocità e far saltare Ecco in aria. Più veloce sta nuotando Ecco e più spettacolare sarà il salto.
 - Vi permette di leggere una serie di messaggi sullo schermo.

- ④ **Knapp 2 (Snabbsimning)**
- Ökar farten på Eccos simtag. Tryck snabbt upprepade gånger för att pumpa igång stjärtfenan och simma snabbare.
 - Får Ecco att hoppa. Använd **styrtangenten D** för att få Ecco att simma mot ytan. Tryck på **knapp 2** snabbt några gånger i följd för att öka farten och göra en saltomortal i luften. Ju snabbare Ecco närmar sig ytan, desto snyggare blir hoppet.
 - Tryck för att lösa igenom en serie av textmeddelanden.

- ④ **Toets 2 (Snel Zwemmen)**
- Ecco gaat hiermee sneller zwemmen. Druk snel achter elkaar op de toets om Ecco een hogere snelheid te laten halen.
 - Laat Ecco salto's maken. Zwem met de **R-toets** naar de oppervlakte. Druk dan snel achter elkaar op **Toets 2** om snelheid te maken en laat Ecco dan een salto in de lucht maken. Hoe sneller Ecco zwemt, hoe spectaculairder zijn sprongen zijn.
 - Laat je door een serie tekstschermen lezen.

- ④ **Nuppi 2 (Pikauinti)**
- Nostaa Eccoon uintinopeutta. Paina nuppia nopeasti, ja Ecco on pyrstö saa lisäpuhtia ja nopeus kasvaa.
 - Saa Ecco on lentämään. Paina **D-nuppia**, ja Ecco ui kohti vedenpintaan. Painamalla **nuppia 2** uintinopeus kasvaa ja Ecco tekee kierrehypyn ilmaan. Mitä nopeammin Ecco ui, sitä mahtavampi kierrehyppy on.
 - Voit lukea tekstikuvaruutujen jaksot läpi.

Disaster!

Live a dolphin's carefree life in the pleasant waters of Ecco's home. Splash and play! Dive deep to explore the curiosities of sea life on the ocean bed. Speed back and forth in silvery races. Sing, and let your songs return in the pictures of Ecco's Sonar Map. Teach yourself to leap. Then learn to flip. With a swish of your flukes you can jump higher... and higher...

Wham! The sky flashes red. A great wind rips everything upward, tearing the life from the sea. Up they whirl — singers and shells and all that moves in the ocean. They twist in a spinning funnel, swirling skyward, and then they're gone!



Desaster!

Ecco und seine Spielgefährten möchten Sie an ihrem sorgenfreien, unbeschwerten Leben in den warmen Gewässern der heimatischen Bucht teilhaben lassen. Planschen und spielen Sie im kristallklaren Wasser! Tauchen Sie in die blaue Tiefe, um die Geheimnisse des Meeresbodens zu enträtseln. Schwimmen Sie mit Ihren silberfarbenen Freunden um die Wette, und erkunden Sie mit Ihren Echo-Melodien Eccos Welt. Lernen Sie, wie man Luftsprünge und Saltos vollführt. Ein kräftiger Schlag der Fluke treibt Sie höher... und höher...

Wumm! Rote Blitze am Himmel. Ein gewaltiger Orkan reißt alles Leben aus der See. Familie und Freunde — sie alle sind plötzlich verschwunden. Ein rasender Wirbelwind trägt alles Leben himmelwärts, dann löst sich der mysteriöse Trichter wie von Zauberhand auf.

Désastre!

Vivez la vie insouciant de un dauphin dans les eaux agréables de la demeure d'Ecco. Ebattiez-vous et jouez! Plongez profondément pour explorer les curiosités au fond de l'océan. Faites des courses effrénées dans les flots argentés. Chantez et observez le retour de vos chants sur la carte topographique d'Ecco. Apprenez à bondir hors de l'eau. Et à faire des pirouettes. Un coup de queue puissant suffit à vous faire sauter plus haut... et encore plus haut...

Boum! Le ciel lance des éclairs rouges. Un vent violent emporte toute la faune marine. Emportés dans un tourbillon, les chanteurs, les coquillages et tous les êtres de l'océan tournoient en l'air avant de disparaître l'instant d'après!

¡Desastre!

Lleve una vida relajada como los delfines en las tranquilas aguas del hogar de Ecco. Chapotee y juegue. Sumérjase profundamente para explorar las curiosidades del fondo del océano. Acelere hacia atrás y hacia adelante dejando estelas plateadas. Cante y deje que sus canciones vuelvan en forma de imágenes en el Mapa de Sonar de Ecco. Aprenda por sí mismo a saltar. Después aprenda a dar coletazos. Con un latigazo de sus aletas podrá saltar cada vez más alto...

¡Zas! El cielo se vuelve rojo. Un gran viento se lleva todo lo que pilla hacia arriba, desgarrando la vida marina. Empiezan a dar vueltas en lo alto, tanto los cantores como los crustáceos y todo lo que se mueve en el océano. Se revuelven en un remolino que se proyecta hacia arriba para después desaparecer.

Disastro!

Provate a vivere la vita di un delfino, senza preoccupazioni ed in piena libertà! Potete inabissarvi a guardare la sabbia del fondo e gli esseri che ci vivono. Potete correre a grande velocità nell'acqua. Potete cantare e vedere le immagini che si formano nella mappa del sonar di Ecco. Imparate a saltare. Imparate a fare capriole. Con un solo colpo di pinna potete saltare in alto quanto volete.

Il cielo si arrossa ed un fortissimo vento strappa gli esseri del mare dalla loro casa, portandoli in alto tutti insieme, conchiglie, delfini e pesci. Si sollevano sempre più in alto e poi si perdono nel cielo.

Katastrofi!

Lev en delfins bekymmerslösa liv i Eccos bekväma hemvatten! Plaska omkring och lek! Dyk djupt ner och upptäck nya, konstiga livsformer på havsbottnen. Svischa fram och tillbaka som ett silverstreck, sjung och låt sången eka tillbaka som en bild på hydrofonkartan. Lär dig att hoppa, och senare att vrida dig runt i luften. Genom att snärta till med stjärtfenan kan du hoppa högre... och högre...

Pang — himlen blixtrar rött! En fruktansvärd vind river upp allting, sliter allt liv från haven, och skickar det uppåt. Upp virvlar de, sångare, musslor, och allt som rör sig i havet. De sugas som genom en snurrande tratt, upp, upp mot himlen — och så är de borta!

Een Ramp!

Dolfijnen hebben een heerlijk leventje in het water. Lekker zwemmen en spelen! Duik naar de dieptes om allerlei eigenaardigheden onderwater te ontdekken. Race heen en weer in spannende wedstrijden. Zing en laat de echo terug komen op Ecco's Sonar kaart. Leer jezelf mooie sprongen. Leer dan mooie salto's. Met een harde slag met je staart kom je steeds hoger... en hoger...

Boem! Ineens is de lucht rood gekleurd. Harde wind zuigt alles naar boven, al het leven verdwijnt uit de zee. Alles gaat de lucht in — zangers en schelpen en nog veel meer. Ze verdwijnen met een wervelwind in het niets!

Tuho

Eläydy delfiinin huolettomaan elämään Ecco mukavilla kotivesillä. Polski ja leiki! Sukella tutkimaan valtameren pohjan elämän harvinaisuudet. Hurjastele edestakaisin hopean hohtoisissa viroissa. Laula, ja anna laulujesi palata Eccoön ääniluotaintarkkaan kuulin. Opettele hypäämään. Opettele myös lentämään. Viihauta pyrstöäsi, — ja voit hypätä yhä korkeammalle ja korkeammalle.

Räisk! Taivas leimahtaa punaiseksi. Valtava tuuli repii kaiken ylöspäin, hävittäen merestä kaiken elävän. Ylös ne sinkoutuvat — laulajat ja äyriäiset ja kaikki mikä liikkuu meressä. Ne kierivät pyöriässä suppilossa, kieppuen kohti taivasta, ja ja sitten ne katoavat!

Just as suddenly, silence descends. Only you, Ecco, are left, alone in the watery emptiness that now seems far too big. As you dart here and there, searching the surface and plunging to the bottom, you realize the terrible truth: Everyone has vanished.

Who or what has taken your family? Where have they gone? And why were you spared?

Your wandering begins. No matter how long it takes, or where it takes you, you must find your pod. You will leave this once-safe haven and travel as far as you need to go — even to the ends of the earth.

There is still a great deal to learn, to puzzle through, and to conquer on your immense journey. Find the channel that leads away, and start your quest!

Eine unheimliche, tödliche Stille breitete sich aus. Sie — Ecco — sind das einzige Lebewesen in dieser riesigen, grenzenlosen Wasserwüste. Sie irren umher, suchen zwischen Oberfläche und Meeresboden nach Ihrer vertrauten Umgebung, bevor Ihnen die grausame Wahrheit bewußt wird: Sie sind allein.

Wer oder was hat Ihre Familie entführt? Wo sind sie? Warum hat man Sie verschont?

Ihre Suche beginnt. Ganz gleich, wie lange sie dauert und wo sie endet — Sie müssen Ihre Freunde wiederfinden. Ein letzter Blick auf Ihre verwüstete Heimat — vor Ihnen liegt ein Abenteuer voller Gefahren, das Sie bis zum Ende der Welt führen wird.

Auf Ihrer Reise gibt viele neue Dinge zu lernen, Rätsel zu lösen und Widersacher zu besiegen. Finden Sie den Durchschlupf, der nach draußen führt, und beginnen Sie unverzüglich mit Ihrer Suche!

Tout aussi subitement, le silence tombe, écrasant. Il n'y a que vous, Ecco, qui restez, seul dans les eaux désertes qui semblent maintenant si vastes, trop vastes. Pendant que vous vous élanchez par-ci par-là, cherchant à la surface ou plongeant au fond, vous prenez conscience de la terrible vérité: tout le monde a disparu.

Qu'est-ce qui a emporté votre famille? Où sont-ils allés? Et pourquoi avez-vous été épargné?

Les questions affluent. Peu importe le temps qu'il vous faudra, peu importe où vous devrez aller, vous devez retrouver les vôtres. Vous devez quitter ce qui fut votre havre de paix et voyager au loin, jusqu'au bout du monde s'il le faut.

Vous avez encore beaucoup à apprendre, pour deviner le chemin qu'Ecco doit emprunter pour réussir son immense voyage. Trouvez le canal qui mène à la sortie et commencez votre recherche!

De repente se hace un gran silencio. Se queda usted sólo, Ecco, en el vacío del mar que ahora parece mucho más grande. A medida que va de aquí para allá en busca de la superficie o del fondo del mar, se da cuenta de cuál es la terrible realidad: todo el mundo ha desaparecido.

¿Quién o qué se ha apoderado de su familia? ¿Adónde han ido? ¿Y por qué se había salvado?.

Comienza la incertidumbre. Debe encontrar a su manada, independientemente del tiempo que invierta o del lugar adonde le conduzca. Abandonará este refugio que en su día fue seguro para viajar tan lejos como sea necesario, incluso a los confines de la tierra.

Todavía queda mucho que aprender, que esclarecer y que conquistar en este inefable viaje. Encuentre el canal adecuado y empiece la búsqueda.

Il silenzio torna altrettanto rapidamente.
Siete rimasti solo voi, Ecco, soli nel silenzio della baia che era così bella e viva sino a poco fa. Saettate in quà e là e finalmente comprendete la verità: siete rimasti soli.

Chi o cosa vi ha strappato alla vostra famiglia? Dove è finita? E perché siete rimasti solo voi?

Le vostre peripezie hanno inizio. Costi quello che costi, dovete ritrovare la vostra famiglia. Lascereste questo paradiso e viaggerete in ogni angolo dell'oceano alla ricerca del branco.

Se volete sopravvivere, avete molto da imparare, da capire e da vincere. Trovate la via di partenza ed iniziate il vostro viaggio!

Och lika plötsligt lägger sig tystnaden. Bara du, Ecco, är kvar, lämnad ensam i ett tomt hav som nu verkar alltför stort. Allt eftersom du ilar hit och dit, sökandes längs ytan och dykandes till bottnen, står det klarare för varje sekund: alla har försvunnit.

Vem eller vad har rövat bort din familj? Vart har de tagit vägen? Och varför skonades bara du?

Ditt sökande tar sin början. Det spelar ingen roll hur lång tid det kommer att ta eller hur långt du måste simma; du måste hitta din delfingrupp. Du är tvungen att lämna det som en gång var ditt trygga hem, och bege dig så långt du måste — till världens ände om så behövs.

Du har fortfarande mycket kvar att lära, att lista ut, och erövra på din fantastiskt långa resa. Hitta kanalen som leder bort, och påbörja ditt sökande!

Ineens is het doodstil. Jij, Ecco, bent de enige die achter is gebleven in een grote, lege zee. Je zwemt wat heen en weer. Je zoekt de oppervlakte en de bodem af en ineens kom je tot een verschrikkelijke ontdekking: ledereen is verdwenen.

Wie of wat heeft jouw familie meegenomen? Waar zijn ze heen? Waarom ben jij alleen achtergebleven?

Jouw zoektocht begint. Het maakt niet uit hoelang je erover doet of waar je heen moet gaan, je moet jouw school terugvinden. Je verlaat deze — oolt — veilige plaats en gaat op zoek, zelfs als je helemaal naar het einde van de wereld moet zwemmen.

Je moet tijdens je reis nog een heleboel dingen leren en veel ontdekken. Zoek de weg naar buiten en begin aan je zoektocht!

Aivan yllättäen tuli hiljaisuus. Vain sinä, Ecco, olet jäljellä, yksin määrässä tyhjyydessä, joka tuntuu nyt aivan liian suurelta. Kun syöksyt sinne tänne, etsien pintaa ja sukeltaen pohjaan, tajuat karmean totuuden: Kaikki ovat kadonneet.

Kuda tai mikä on vienyt perheesi? Mihin he ovat menneet? Ja miksi sinä säästyit?

Vaelluksesi alkaa. Kestipä se kuinka kauan tahansa, ja veipä se sinut mihin tahansa, sinun täytyy löytää parvesi. Tulet jättämään tämän entisen turvapaikan ja matkaamaan niin kauas kuin on tarvis — jopa maailman ääriin.

Sinulla on vielä paljon opittavaa, ratkaistavaa ja voitettavaa suunnattoman suurella matkallasi. Löydä kanava, joka johtaa ulos ja aloita etsintäretkesi!

Surviving the Seas

Staying Healthy

Dangers abound in the sea. Many things can hurt you. When they do, you lose strength. If your health runs out, you'll have to start the level over.

① Health Meter

Überlebenstraining

Wie man gesund bleibt

Die See ist voller Gefahren; viele ihrer Bewohner sind Ihnen nicht unbedingt freundlich gesinnt. Werden Sie angegriffen und verletzt, verlieren Sie Kraft. Wenn sich Ihre Gesundheitsanzeige auf Null reduziert hat, müssen Sie wieder am Anfang der betreffenden Stufe beginnen.

① Gesundheitsanzeige

La survie dans les fonds marins

Pour rester en bonne santé

Les dangers abondent dans la mer. Beaucoup de choses peuvent vous blesser et vous faire perdre de la force. Si votre santé s'épuise, vous devrez recommencer au début du même niveau.

① Réservoir de santé

Supervivencia en los mares

Cómo mantenerse en forma

Los peligros abundan en el mar. Hay muchas cosas que pueden herirle. Cuando eso suceda, perderá fuerza. Si se queda sin salud, tendrá que volver a empezar en el nivel en que esté.

① Medidor de salud



Come sopravvivere

Rimanere sani

I pericoli abbondano nell'oceano. Molte cose vi possono far male e, se questo succede, perdete energie. Se vi ammalate, dovrete riprendere il gioco da capo.

① Misuratore della salute

Överlevnad

Att hålla sig frisk

Havet är fullt av faror. Det finns massor av ting som kan skada dig, och när det händer förlorar du energi. Om din energi tar slut måste du börja om från början av den nivå där det hände.

① Energimätare

Overleven in Zee

Gezond Blijven

In de open zee zijn vele gevaren. Ze kunnen jou schade toebrengen en als ze dat doen, verlies je kracht. Als je geen kracht meer hebt, moet je het level opnieuw beginnen.

① Kracht Meter

Meristä selviäminen

Terveenä pysyminen

Meri on tulvillaan vaaroja. Monet asiat voivat vahingoittaa sinua. Jos näin käy, menetät voimiasi. Jos terveytesi pettää, joudut palaamaan pelivalheeseen alkuun.

① Terveystilan mittari

To stay healthy:

- Charge into a school of small fish for food.
- Find healing clams, known as the Shelled Ones. Figure out how to get and use their energizing gifts.

Keep yourself healthy, or you'll soon be overcome by the next lurking or attacking foe.

② The Shelled Ones

Um gesund zu bleiben:

- Greifen Sie Schwärme kleinerer Fische an, um sich mit Nahrung zu versorgen.
- Suchen Sie die heilsamen Venusmuscheln, auch als Schalenfreunde bekannt. Finden Sie heraus, wie Sie sich ihre wiederbelebenden Eigenschaften zunutze machen können.

Achten Sie unbedingt auf Ihren Gesundheitszustand, da Sie sonst sehr schnell ein Opfer des nächsten Ihnen auflauern den Angreifers werden können.

② Ihre Schalenfreunde

Pour rester en bonne santé:

- Chargez un banc de petits poissons pour vous nourrir.
- Trouvez des clams salutaires connus sous le nom de Coquillages. Découvrez comment utiliser leur pouvoir énergétique.

Restez en bonne santé, sinon vous serez vite anéanti par le prochain ennemi caché ou attaquant.

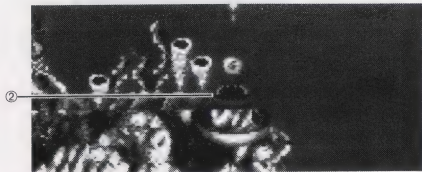
② Les Coquillages

Para mantenerse en forma:

- Ataque a un banco de pececillos para obtener comida.
- Encuentre almejas sanadoras, denominadas Los Crustáceos. Descubra cómo obtener y utilizar sus dotes energéticas.

Manténgase en forma o pronto se verá derrotado por el próximo enemigo que aceche o ataque.

② Los Crustáceos



Per rimanere sani:

- Attaccate piccoli brani di pesce e mangiateli.
- Trovate le conchiglie. Scoprite come conquistare ed usare i doni che racchiudono.

Mantenetevi sani o il primo nemico che incontrerete potrà sconfiggervi con facilità.

② Le conchiglie

Hur du håller dig frisk

- Rusa in i fiskstim för att äta.
- Hitta helande musslor, även kända som De Skalförsedda. Lista ut hur du kan få tag på och dra nytta av deras helande krafter.

Håll dig frisk, annars kan nästa lurande eller attackerande fiende lätt ta kål på dig.

② De Skalförsedda

Om sterk te Blijven:

- Val een school kleine visjes aan om ze op te eten.
- Zoek de genezende oesters, beter bekend als de Schelp Dingen. Zoek uit, hoe je ze in jouw voordeel kunt gebruiken.

Blijf altijd sterk genoeg, want anders word je snel verslagen door de eerste de beste vijand.

② De Schelp Dingen

Näin pysyt terveenä:

- Syöksy pienten kalojen parveen aterioimaan.
- Etsi parantavia simpukoita, niin kutsuttuja Kuorellisia. Etsi kuinka voit saada ne, ja kuinka käytät niiden tarmoa antavia lahjoja.

Pysy terveenä, tai seuraava vaaniva tai hyökkäävä vastustaja voittaa sinut.

② Kuorelliset

Breathing

You need to breathe to stay alive. You can dive to the deepest parts of the ocean and into the darkest waters, but you must always find air. Without it, your breath ebbs away. If you run out of air, your questing ends, and you must start the level over.

① Breath Meter

Atemtechnik

Um zu überleben, müssen Sie auch in dieser Umgebung für ausreichend Atemluft sorgen. Sie können in die tiefsten Abgründe und schwärzesten Höhlen eintauchen, solange Ihr Luftvorrat in Ordnung ist. Wenn Sie keine Lufttaschen finden, werden Ihre Luftreserven aufgebraucht. Geht Ihnen die Luft aus, müssen Sie Ihre Suche abbrechen und wieder am Anfang der betreffenden Stufe beginnen.

① Atemreserve-Anzeige

La respiration

Vous avez besoin de respirer pour rester en vie. Vous pouvez plonger dans les eaux les plus profondes et les plus sombres de l'océan, mais vous devez toujours trouver de l'air. Sans air, votre énergie baisse. Si vous manquez d'air, votre recherche s'achève et vous devez recommencer au début du même niveau.

① Réservoir d'air

Respiración

Usted necesita respirar para vivir. Podrá nadar hasta lo más profundo del océano y en las aguas más oscuras, pero siempre deberá encontrar aire. Sin él, su respiración se debilitará. Si se queda sin aire, terminará su búsqueda y tendrá que volver a empezar en el mismo nivel.

① Medidor de respiración



Respirazione

Per vivere dovete respirare. Potete tuffarvi a lungo ed in profondità, ma prima o poi dovete respirare. Senz'aria, morirete. Se morite, il gioco termina e dovete ripartire da capo.

① Misuratore aria

Andning

Du är tvungen att andas för att hålla dig vid liv. Du kan dyka ner till de djupaste delarna av havet och simma omkring i de mörkaste vattnen, men du måste alltid hitta luft. Utan ny, frisk luft försvinner syret i dina lungor. Om din luft tar slut är ditt sökande över, och då måste du börja om från början av den nivå där syremätaren nådde botten.

① Syremätare

Ademhalen

Je hebt lucht nodig om te overleven. Je kunt helemaal naar beneden duiken, tot in de donkerste gedeeltes van de zee, maar je moet wel bij lucht in de buurt blijven. Zonder lucht kun je niet meer ademen. Als je geen adem meer hebt, verlies je een leven en moet je het level opnieuw beginnen.

① Adem Meter

Hengitys

Sinun täytyy hengittää elääksesi. Voit sukeltaa valtameren syvimpiin osiin ja pimeimpiin vesiin, mutta sinun täytyy aina löytää ilmaa. Ilman sitä hengityksesi heikkenee. Jos sinulta loppuu ilma, etsintäretkesi päättyy, ja sinun täytyy alkaa pelivaihe slusta.

① Hengitysmittari

You can breathe in three ways:

- Leap out of the water, either into the open air or into an air pocket you find in the rocky submerged caverns. You'll regain full breath immediately. *(See page 44 for help on finding air pockets.)*
- Push your head above water, especially in tight submerged pockets where you can't jump. Try to regain full breath, but be aware of dangers that may force you to move on before your Breath meter is full.
- Open the Shelled Ones to release their healing power. You'll regain full breath immediately.

Keep your lungs filled with life-giving breath. Never take a chance on getting caught without an air supply.

Sie haben drei Möglichkeiten, Ihren Luftvorrat zu ergänzen:

- Springen Sie aus dem Wasser — entweder über die Wasseroberfläche, oder schwimmen Sie in eine der Lufttaschen, die Sie in den unterseelischen Felsenhöhlen finden können. In beiden Fällen werden Ihre Atemreserven sofort voll ergänzt. *(Für hilfreiche Tips zum Auffinden der Lufttaschen siehe Seite 44.)*
- Strecken Sie Ihren Kopf aus dem Wasser, insbesondere in engen, unter der Oberfläche liegenden Zwischenräumen, in denen Sie nicht springen können. Versuchen Sie, Ihren Luftvorrat so weit wie möglich zu ergänzen, aber achten Sie dabei auf Gefahren, die Sie zu einem vorzeitigen Abbruch zwingen können, bevor Ihre Atemreserve-Anzeige den Höchstwert erreicht hat.
- Öffnen Sie die Schalenfreunde, um ihren regenerierenden Effekt auszunutzen. Ihre Atemreserven werden sofort voll ergänzt.

Halten Sie Ihre Lungen stets mit lebensnotwendiger Atemluft gefüllt. Achten Sie darauf, daß Sie nicht ohne ausreichenden Luftvorrat überrascht werden.

Vous pouvez respirer de trois façons différentes:

- Bondissez hors de l'eau, que ce soit en plein air ou dans une poche d'air que vous trouvez dans les grottes rocheuses immergées. Vous faites immédiatement le plein d'air. *(Pour en savoir plus sur les poches d'air, voir page 44.)*
- Sortez la tête de l'eau, notamment dans les petites poches immergées où vous ne pouvez pas sauter. Essayez de retrouver tout votre souffle, mais faites attention aux dangers qui peuvent vous forcer à bouger avant d'avoir fait le plein.
- Ouvrez les coquillages pour qu'ils libèrent leur pouvoir salutaire. Vous retrouverez immédiatement tout votre souffle.

Remplissez vos poumons d'air nécessaire à la vie. Ne prenez jamais le risque être coincé sans réserve d'air.

Usted podrá respirar de tres formas:

- Salte fuera del agua, ya sea al aire libre o en una bolsa de aire que encuentre en las cuevas rocosas sumergidas. Inmediatamente recuperará todo el aliento. *(Consulte la página 44 si desea encontrar ayuda sobre cómo encontrar bolsas de aire).*
- Saque la cabeza del agua, especialmente en bolsas pequeñas sumergidas en donde no pueda saltar. Intente recuperar la respiración completamente, pero tenga cuidado con los peligros que le pueden forzar a moverse antes de que su medidor de respiración esté lleno.
- Abra Los Crustáceos para que saquen su poder sanador. Inmediatamente recuperará completamente su respiración.

Mantenga sus pulmones llenos de aliento de vida. Nunca permita que le agarren sin tene suministro de aire.

Potete respirare in tre modi diversi:

- Saltando fuori dall'acqua, o in superficie o in una caverna sottomarina, riprenderete immediatamente il fiato. Per suggerimenti sul modo di trovare caverne sottomarine contenenti aria, consultate pag.45.
- Facendo emergere solo la testa, specialmente in casi in cui lo spazio fuori dall'acqua è scarso e quindi sufficiente solo per respirare. Tentate di respirare a sufficienza, ma fate attenzione a pericoli che potrebbero costringervi a smettere di respirare prima che il misuratore del respiro sia al massimo.
- Aprite le conchiglie per liberarne il potere di guarigione. Riprenderete immediatamente e completamente il fiato.

Tenete i polmoni sempre ben pieni di aria. Non rischiate mai di rimanere col fiato corto.

Du kan andas på tre olika sätt:

- Hoppa upp ur vattnet, antingen ut i fria luften eller till luftfickor som du hittar i klippiga undervattensgrötter. På så vis kan du omedelbart fylla dina lungor med ny, frisk luft (se sid. 45 för hjälp om att hitta luftfickor).
- Stick upp huvudet ovanför ytan, speciellt i trånga undervattensfickor där du inte kan hoppa. Dra in så mycket luft du kan, men håll utkik efter faror och fiender som kan tvinga dig att simma vidare innan du hunnit fylla lungorna helt.
- Öppna De Skalförsedda för att komma åt deras helande kraft. Om du lyckas öppna dem återställs din syrenivå helt.

Se till att alltid ha livgivande luft i lungorna. Riskera aldrig att bli attackerad utan att ha tillräckligt med syre.

Je kunt op drie manieren ademhalen:

- Spring uit het water, naar de oppervlakte of ga in een luchtbel in een onderwatergrot. Je krijgt dan weer een volle Adem meter. (Kijk op pagina 45 voor informatie over de luchtbellens.)
- Duw je neus boven water, vooral in luchtbellens die te klein zijn om erin te springen. Probeer de Adem meter helemaal te vullen, maar pas ondertussen wel op voor gevaren die je aanvallen voordat je Adem meter gevuld is.
- Open de Schelp Dingen om hun genezende kracht te krijgen. Je krijgt dan ook direct een volle Adem meter.

Blijf je longen vullen met adem. Zorg ervoor dat je nooit zonder luchtvoorraad komt te zitten.

Voit hengittää kolmella eri tavalla:

- Hyppää ulos vedestä joko ulkoilmaan, tai merenalaisista kallioluolista löytämäsi ilmalokeroon. Saat välittömästi hengityksesi takaisin. (Katso neuvoja ilmalokeroiden löytämiseen s.45.)
- Työnnä pääsi veden yläpuolelle, etenkin ahtaissa vedenalaisissa lokeroissa, joissa et voi hypätä. Yritä palauttaa hengityksesi, mutta älä unohda vaaroja, jotka voivat pakottaa sinut liikkeelle ennenkuin hengitysmittari on täysi.
- Aukaise Kuorelliset vapauttaaksesi niiden parantavan voiman. Saat välittömästi hengityksesi takaisin.

Pidä keuhkosi täynnä elähdyttävää henkeä. Älä koskaan koeta onneasi joutua kiinni ilman ilmavarastoa.

Singing

Use your dolphin songs to survive and thrive on your long journey through the sea. Sing to the sea life, to other singers, to Shelled Ones, to Glyphs (*page 48*) and to anything you don't understand.

Melodien

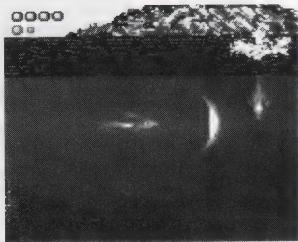
Die Melodien der Delphine werden auch Ihnen während der langen Reise durch die Ozeane eine große Hilfe sein. Richten Sie Ihre Lieder an andere Meeresbewohner, andere Sänger, Ihre Schalenfreunde, die Glyphen (*Seite 48*) und an alles, was Sie zunächst nicht verstehen.

Les chants

Utilisez vos chants de dauphin pour progresser dans votre long voyage océanique. Chantez aux êtres marins, aux autres chanteurs, aux coquillages, aux Glyphes (*page 48*) et à tout ce que vous ne comprenez pas.

Canto

Utilice las canciones de los delfines para sobrevivir en el largo viaje por mar. Cante a la vida marina, a otros cantores, a Los Crustáceos, a los Glifos (*página 48*) y a cualquier cosa que no comprenda.



Il canto

Le canzoni di Ecco vi servono per sopravvivere e prosperare nel corso del lungo viaggio in mare. Cantate agli esseri del mare, agli altri delfini, alle conchiglie, ai glifi (pag.48) e a tutto ciò che non conoscete.

Sång

Sjung dina delfinsånger för att överleva och utvecklas på din långa resa genom haven. Sjung till havets olika livsformer, till andra sångare, till De Skalförsedda, till glyfer (se sid. 48), och till allt annat som du inte riktigt förstår.

Zingen

Gebruik je dolfijnenliedjes om tijdens je reis te overleven. Zing voor diertjes, andere zangers en schelpen, voor Glyphs (zie pagina 48) en voor al het andere dat je niet begrijpt.

Laulu

Käytä delfinilaulujasi, jotta selviäisit hengissä ja onnistuisit pitkällä merimatkallasi. Laula meren eläville, toisille laulajille, Kuorellisille, Kaiverkuvioille (s.48) ja kaikelle mitä et ymmärrä.

Songs are powerful. They can:

- Call to other singers, who will respond with songs of their own. You may get clues, pleas for help or important information from them. Press **Button 1** or **2** to read through the text screens. (Press **Start** to skip the screens if you've already read them.)
- Ward off deadly Hungry Ones and other enemies if you've learned the right song.
- Get new songs, information and special powers that are scattered throughout the mazes of the sea.

Songs are Ecco's sonar. Use them constantly to explore the dolphins' world. Don't be afraid to experiment; songs can do surprising things.

Melodien sind machtvoll. Sie helfen Ihnen in vielen Situationen:

- Eine Melodie läßt Sie mit anderen Sängern der Tiefe kommunizieren, die daraufhin mit ihren eigenen Melodien antworten werden. Auf diese Weise erhalten Sie Hinweise, wichtige Informationen oder auch eine Bitte um Hilfe. Drücken Sie **Taste 1** oder **2**, um die Text-Bildschirme durchlesen zu können. (Wenn Sie den Text bereits gelesen haben, drücken Sie die **START**-Taste, um die Bildschirme zu überspringen.)
- Wenn Sie die richtige Melodie gelernt haben, können Sie damit gefährliche Tiefseeräuber und andere lebensbedrohende Gegner in Schach halten.
- Im Laufe Ihrer Reise lernen Sie wiederum neue Melodien, erhalten weitere nützliche Informationen und werden an verschiedenen Stellen des unterseeischen Labyrinths mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet.

Die Lieder dienen als Eccos Sonar. Setzen Sie Ihre Melodien häufig ein, um die Welt der Delphine zu erkunden. Haben Sie dabei keine Angst vor Experimenten; eine Melodie zeigt manchmal eine überraschende Wirkung!

Les chants sont puissants. Ils peuvent:

- Appeler d'autres chanteurs, qui répondront avec leurs propres chants. Vous pouvez trouver des solutions, demander de l'aide ou obtenir d'importantes informations de leur part. Appuyez sur le **Bouton 1** ou **2** pour lire les écrans de textes. (Appuyez sur **Start** pour sauter les écrans si vous les avez déjà lus).
- Ecarter les affamés mortels ou autres ennemis, si vous avez appris le bon chant.
- Trouver de nouveaux chants, de nouvelles informations ou des pouvoirs spéciaux dispersés dans le labyrinthe de la mer.

Les chants sont produits par le sonar d'Ecco. Utilisez-les constamment pour explorer le monde des dauphins. Ne soyez pas effrayé d'essayer; les chants peuvent faire des choses surprenantes.

Las canciones tienen poderes. Por ejemplo pueden:

- Llamar a otros cantores, que responderán con sus propias canciones. Podrá obtener pistas, peticiones de ayuda o información relevante de ellas. Presione los **botones 1** o **2** para leer las pantallas de texto. (Presione **Start** para saltar las pantallas si ya las ha leído).
- Evite a los mortíferos Hambrientos y a otros enemigos si ha aprendido la canción correcta.
- Consiga nuevas canciones, información y poderes especiales que están esparcidos por los laberintos marinos.

Las canciones son el sonar de Ecco. Utilícelas constantemente para explorar el mundo de los delfines. No tema experimentar: las canciones pueden hacer cosas sorprendentes.

I canti sono armi potenti e possono:

- Chiamare altri delfini, che risponderanno con i loro canti, dandovi suggerimenti, chiedendovi aiuto o dandovi informazioni importanti. Premete il **pulsante 1 o 2** per leggere i vari messaggi sullo schermo. Premete il pulsante **Start** per saltare i messaggi che avete già letto.
- Fare allontanare i predatori e gli altri vostri nemici, ma dovete usare il canto giusto.
- Raccogliere nuovi canti, informazioni e poteri speciali dispersi qua e là nell'oceano.

I canti sono il sonar di Ecco. Usateli di continuo per esplorare il mondo attorno a voi. Non dovete aver paura di sperimentare. Con i canti potete fare cose incredibili.

Att kunna sjunga innebär makt. Med sånger kan du:

- ropa till andra sångare, som svarar med sina egna sånger. Det kan betyda ledtrådar, rop på hjälp eller viktig information. Tryck på antingen **knapp 1** eller **2** för att läsa igenom textmeddelanden (tryck på **START**-knappen för att hoppa över meddelanden du redan läst igenom).
- jaga iväg De Hungriga och andra dödliga fiender—om du sjunger rätt låt, vill säga...
- få ny information, samt lära dig nya sånger och nya specialtricks som ligger kringstridda överallt i havets labyrinter.

Sånger är Eccos hydrofon. Sjung hela tiden för att utforska delfinernas värld. Var inte rädd för att experimentera; du kan nå överraskande resultat med dina sånger.

Liedjes zijn krachtig. Ze kunnen:

- Andere zangers roepen die dan hun eigen liedjes terug zingen. Je kunt aanwijzingen krijgen, hulpgeroep horen of belangrijke informatie krijgen. Druk op **Toets 1** of **2** om de tekstschermen te lezen. (Druk op **start** als je ze al gelezen hebt.)
- Hongerige Dingen en andere vijanden afschrikken als je het juiste liedje geleerd hebt.
- Nieuwe liedjes leren, speciale krachten en informatie krijgen. Je vindt ze in de doolhoven van de zee.

Liedjes zijn de sonar van Ecco. Gebruik ze telkens om de omgeving te verkennen. Wees niet bang om te experimenteren; liedjes kunnen wonderbaarlijke dingen doen.

Lauluissa on voimaa. Ne voivat:

- Kutsua toisia laulajia, jotka vastaavat omilla lauluillaan. Voit saada niiltä johtolankoja, avunpyyntöjä tai tärkeitä tietoja. Paina **nappia 1** tai **2**, ja voit lukea kuvaruudun tekstiä läpi. (Jos olet jo lukenut ne, painamalla **Start**, voit hypätä niiden yli.)
- Torjua kuoleman vaaralliset Näikäiset ja muut viholliset, jos olet oppinut oikean laulun.
- Saada uusia lauluja, tietoja ja erikoisvoimia, joita on siroteltu ympäriinsä meren sokkeloihin.

Laulut ovat Eccon ääniluotain. Käytä niitä lakkamatta delfinimaailman tutkimiseen. Älä pelkää kokeilla; laulut saavat ihmeltä aikaa.

Mapping with Songs

Songs that echo back to you bring long-range information. This is called "echolocation." When you hold down **Start**, your song reverberates through the currents and caverns, returning to you with a map of your surroundings. (Press **Start** to exit Ecco's Sonar Map and return to your quest.)

- ① Ecco
- ② Air Pocket

Kartenzeichnen mit Hilfe der Melodien

Die zurückgeworfenen Tonsignale Ihrer Melodien enthalten Informationen, die einen weiten Bereich des Meeresbodens erfassen. Dies wird als "Echolotung" bezeichnet. Wenn Sie die **START**-Taste gedrückt halten, wird Ihr Song von den Meeresströmungen, Höhlenwänden und anderen Hindernissen reflektiert; dies liefert Ihnen eine Landkarte Ihrer Umgebung. (Drücken Sie die **START**-Taste, um Eccos Sonar-Karte zu verlassen und Ihre Suche wieder aufzunehmen.)

- ① Ecco
- ② Lufttasche

Les cartes topographiques et les chants

Les chants vous reviennent par écho chargés d'information longue distance. C'est ce que nous appelons l'"écholocation". Lorsque vous maintenez **Start** enfoncé, votre chant se répercute contre les courants et les grottes avant de vous revenir avec une carte topographique des environs. (Appuyez sur **Start** pour quitter la carte et reprendre à votre recherche).

- ① Ecco
- ② Poche d'air

Configuración de mapas a través de las canciones

Las canciones cuyo eco vuelve adonde está usted, le proporcionarán información de lugares lejanos. Esto es lo que se denomina «ecocalización». Cuando mantenga presionado el botón de **Start**, su canción reverberará a través de corrientes y cuevas, regresando hasta su posición con un mapa de los alrededores. (Presione **Start** para abandonar el Mapa de Sonar de Ecco y volver a la búsqueda).

- ① Ecco
- ② Bolsa de aire

Orientarsi con i canti

L'eco dei canti di Ecco vi portano informazioni da grandi distanze. Questo fenomeno è un vero e proprio sonar naturale. Se tenete premuto il pulsante **Start**, il vostro canto risuona attraverso correnti e caverne e torna con una cartina della zona che vi circonda. Premete **Start** per tornare al gioco ed abbandonare la mappa del sonar di Ecco.

- ① Ecco
- ② Sacca d'aria

Kartläggning med hjälp av sånger

Sånger som ekar tillbaka till dig bär information om platser långt bort. Detta kallas "ekolokalisering". När du håller **START**-knappen nedtryckt ekar dina sånger genom strömmar och grottförmationer, och ger dig en karta över dina omgivningar (tryck på **START**-knappen för att lämna hydrofonkartan och fortsätta ditt sökande).

- ① Ecco
- ② Lufficka

Verkennen met Liedjes

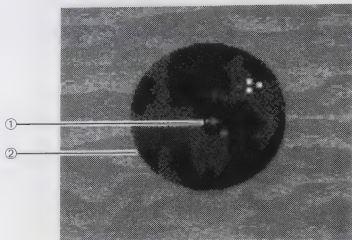
Liedjes die terugkaatsen geven je informatie over de omgeving. Dit heet "Echolocatie". Als je **Start** ingedrukt houdt, kaatsen je liedjes terug tegen grotten en stromingen, die je weer kunt zien op jouw kaart (Druk op **Start** om Ecco's Sonar kaart te verlaten en verder te gaan met jouw avontuur.)

- ① Ecco
- ② Luchtbel

Laulujen avulla kartoittaminen

Laulut, jotka kaiku palauttaa, tuovat sinulle tietoja pitkän matkan takaa. Tätä kutsutaan "kaikuluotaukseksi." Kun painat **Start**-nuppia yhtäjaksoisesti, laulusi kuuluu virroissa ja luolissa, palaten luoksesi mukanaan kartta ympäristöstäsi. (Poista Ecco'n äänilohotainkartta **Start**-nupilla ja palaa etsintäretkeesi.)

- ① Ecco
- ② Ilmalokero



Ecco's Map shows you:

- Your position.
- Passages through the rocky walls.
- Prowling enemies, shell barriers and other dangers (red objects).
- Glyphs and other interesting items (white objects).
- Air pockets (light blue areas).
- Healing clams (yellow circles).
- Barriers and moveable rocks (yellow blocks).

Make echolocation a habit.
Send out echoing songs to get a full view of the ocean scene.
"Look beyond your eyes with your song."

Auf Eccos Karte sehen Sie folgendes:

- Ihre eigene Position.
- Durchgänge in Felswänden.
- Umherstreichende Räuber, Muschelbarrieren und andere Gefahren (rote Gegenstände).
- Glyphen und andere interessante Artikel (weiße Gegenstände).
- Lufttaschen (hellblaue Bereiche).
- Heilende Venusmuscheln (gelbe Kreise)
- Barrieren und bewegliche Felsbrocken (gelbe Blöcke).

Machen Sie es sich zur Gewohnheit, Ihr Echolot häufig einzusetzen. Senden Sie Ihre Echo-Melodien aus, um eine komplette Übersicht über Ihre Umgebung zu erhalten. "Ihre Lieder lassen Sie über den Horizont schauen."

La carte topographique d'Ecco vous indique:

- Votre position.
- Les passages dans les parois rocheuses.
- Les ennemis qui rôdent, les barrières de coquillages et autres dangers (objets rouges).
- Les Glyphes et autres objets intéressants (objets blancs).
- Les poches d'air (zones bleu ciel).
- Les clams salutaires (cercles jaunes).
- Les barrières et rochers mobiles (blocs jaunes).

Habituez-vous à utiliser régulièrement l'écholocation. Envoyez des chants dans toutes les directions pour obtenir une vue complète de la scène océanographique. "Utilisez les chants pour voir derrière votre tête."

El Mapa de Ecco le mostrará:

- Su posición.
- Los pasadizos a través de paredes rocosas.
- Los enemigos merodeadores, las barreras de caparzones y otros peligros (objetos rojos).
- Los glifos y otros objetos interesantes (objetos blancos).
- Las bolsas de aire (zonas azul claro).
- Las almejas sanadoras (círculos amarillos).
- Las barreras y las rocas móviles (bloques amarillos).

Acostúmbrese a la ecolocalización. Envíe canciones con eco para obtener una visión panorámica del océano. «Mire más allá de donde alcanzan sus ojos con su canción».

La mappa del Sonar di Ecco vi mostra:

- La vostra posizione
- I passaggi attraverso pareti rocciose
- Nemici nascosti, barriere coralline ed altri pericoli, (oggetti rossi).
- Glifi ed altri oggetti interessanti (oggetti bianchi)
- Sacche di aria (aree blu)
- Conchiglie che guariscono (cerchi gialli)
- Barriere e rocce mobili (blocchi gialli)

Prendete l'abitudine di usare continuamente il sonar. Esso vi permetterà di avere una visione chiara dell'oceano e del suo contenuto. I canti vi permettono di avere una vista in più.

På Eccos karta ser du:

- din position.
- passager genom klippväggarna.
- göckande fiender, snäckansamlingar och andra faror (röda föremål).
- Glyfer och andra intressanta föremål (vita föremål).
- Lufffickor (ljusblå föremål).
- Helande musslor (gula cirklar).
- Barriärer och rörliga klippor (gula block).

Gör ekolokalisering till en vana.

Sjung så det ekar för att få en bättre bild av havet. "Se bortom horisonten med din sång."

Op Ecco's kaart zie je:

- Jouw positie.
- Doorgangen in rotswanden.
- Loerende vijanden, schelpmuren en andere gevaren (rode tekens).
- Glyphs en andere interessante voorwerpen (witte tekens).
- Luchtbellen (lichtblauwe gebieden).
- Genezende oesters (gele cirkels).
- Obstakels en beweegbare rotsen (gele blokken).

Zorg ervoor dat je de echo vaak gebruikt. Zing liedjes in alle richtingen om een volledig beeld van de omgeving te krijgen. "Kijk met je liedjes verder dan met je ogen."

Eccon kartasta näet:

- Olinpaikkasi
- Reittit läpi kallioseinien
- Vaaniskelevat viholliset, simpukka esteet ja muut vaarat (punaiset kohteet)
- Kaiverkuvio ja muut mielenkiintoiset osat (valkoiset kohteet)
- Ilmalokerot (vaalean siniset alueet)
- Parantavat simpukat (keltaiset ympyrät)
- Esteet ja liikuteltavat kivet (keltaiset laatat)

Tee kaikuluotauksesta tapa. Lähetä kaikuja lauluja, ja saat täydellisen kuvan valtamerestä. Katso laulullasi sinne, minne et silmilläsi näe.

Glyphs

Glyphs are mysterious crystals scattered in the ocean depths. The secrets they hold are nearly as old and timeless as the sea itself. Figure out how to gain their powers and knowledge by singing to them or by touching them.

① Glyph

Die Glyphen

Glyphen sind mysteriöse, Kristalle, die weit verstreut in der Tiefsee zu finden sind. Die Geheimnisse, die sie enthalten, sind fast so alt und zeitlos wie der Ozean selbst. Finden Sie heraus, wie Sie die magischen Kräfte und den das umfangreiche Wissen dieser Helfer für sich ausnutzen können, indem Sie einen Glyph ansingen oder ihn berühren.

① Ein Glyph

Les Glyphes

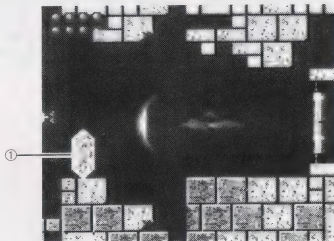
Les Glyphes sont des cristaux mystérieux disséminés dans les profondeurs des mers. Les secrets qu'ils détiennent sont aussi anciens que la mer elle-même. Trouvez le moyen d'obtenir leur pouvoir et leur savoir, en chantant ou en les touchant.

① Glyphes

Los Glifos

Los glifos son cristales misteriosos esparcidos por las profundidades oceánicas. Los secretos que esconden son casi tan viejos e intemporales como el propio mar. Descubra cómo hacerse con sus poderes y con su conocimiento cantándoles o tocándoles.

① Glifo



I glifi

I glifi sono misteriosi cristalli che si trovano nelle profondità dell'oceano. I segreti che racchiudono sono antichi ed eterni come il mare. Dovete scoprire come ottenerne il potere cantando o toccandoli.

① Glifo

Glyfer

Glyfer är mystiska kristaller som ligger utspridda här och var i havsdjupet. Deras hemligheter är nästan lika gamla och tidlösa som själva havet. Lista ut hur du kan ta till vara deras kraft och lärdom genom att sjunga till dem eller röra vid dem.

① Glyf

Glyphs

Glyphs zijn geheimzinnige juwelen die op de zeebodem liggen. De geheimen die ze bewaren zijn net zo oud en tijdloos als de zee zelf. Probeer uit te vinden hoe je hun kennis en krachten kunt gebruiken, door tegen ze te zingen of door ze aan te raken.

① Glyph

Kaiverkuviot

Kaiverkuviot ovat outoja kristalleja, joita on sroteltu valtameren syvyyksiin. Salaisuudet, joita ne kätkevät sisäänsä, ovat melkein yhtä vanhoja ja ajattomia kuin itse meri. Etsi, miten voit laulamalla tai koskettamalla saada niiltä voimia ja tietoja.

① Kaiverkuviot

Some Glyphs give you messages. Others impart new songs you'll need to continue the journey. Door Glyphs push you away until you discover how to move them. Gold Key Glyphs unlock the passage to the next level. White Information Glyphs help you solve the mysteries of the sea.

Watch for Glyphs wherever you go, and look for them with echolocation. Try not to miss any.

Take your time. Stay calm. Solve riddles by remembering what you've learned. Don't get frustrated — there's always a solution, and you can find it!

Einige Glyphen haben Ihnen etwas mitzuteilen. Andere geben Ihnen eine neue Melodie, die Sie zur Fortsetzung Ihrer Reise benötigen. Tür-Glyphen verwehren Ihnen den Zugang, bis Sie herausfinden, wie sie sich bewegen lassen. Glyphen mit goldenen Schlüsseln ermöglichen den Zugang zur nächsthöheren Stufe. Weiß gekennzeichnete Informations-Glyphen helfen Ihnen, die Geheimnisse des Meeres zu enträtseln.

Achten Sie jederzeit auf Glyphen, und orten Sie diese mit Hilfe Ihres Echolots. Es empfiehlt sich, keine Glyphen zu übersehen!

Lassen Sie sich Zeit, und verlieren Sie Ihre Ruhe nicht. Lösen Sie die Aufgaben, indem Sie die erhaltenen Informationen verwerten. Lassen Sie sich nicht frustrieren, denn für jedes Problem gibt es eine Lösung — die Sie auch herausfinden können.

Certains Glyphes vous délivrent des messages. D'autres vous transmettent de nouveaux chants, dont vous aurez besoin pour continuer votre voyage. Les Glyphes-barrières vous repoussent et vous devez trouver le moyen de les déplacer. Les Glyphes-clés d'or libèrent le passage vers le niveau suivant. Les Glyphes d'information, blancs, vous aident à résoudre les mystères de la mer.

Où que vous soyez, recherchez les Glyphes par écholocation. N'en manquez aucun!

Prenez votre temps. Restez calme. Trouvez une solution aux énigmes en vous rappelant de ce que vous avez appris. Ne vous énervez pas — il y a toujours une solution et vous pouvez la trouver!

Algunos glifos le proporcionarán mensajes. Otros le comunicarán nuevas canciones que necesitará para continuar el viaje. Los glifos de puerta le empujarán hasta que descubra cómo moverlos. Los glifos de la llave de oro abrirán el pasadizo que conduce al siguiente nivel. Los glifos de información blanca le ayudarán a resolver los misterios del mar.

Tenga cuidado con los glifos vaya donde vaya, y búsquelos a través de la ecolocalización. Intente no perder ninguno.

Tómese su tiempo. Esté tranquilo. Resuelva los acertijos recordando lo que ha aprendido. No se frustre: siempre hay una solución y usted puede encontrarla.

Alcuni dei glifi danno messaggi, altri vi insegnano nuovi canti che vi serviranno nel corso del vostro viaggio. I glifi vicino a porte vi allontanano sino a che non scoprite come sbarazzarvene. I glifi dalla chiave d'oro aprono il passaggio sino al livello successivo. I glifi bianchi d'informazione vi aiutano a risolvere i misteri del mare.

Osservate i glifi dovunque vi troviate e cercateli con il sonar, tenendo il più possibile di non dimenticarne alcuno.

Non abbiate fretta e non perdetevi la calma. Risolvete i problemi usando le cose che avete imparato. Non fatevi prendere dalla frustrazione: tutto ha una soluzione e non dovete che trovarla.

En del glyfer innehåller budskap. Andra lär dig nya sånger du kommer att behöva någon gång senare på din resa. Portglyfer knuffar bort dig tills du kommer på hur du kan flytta dem. Glyfer inristade med guldnycklar öppnar dörren till nästa nivå. Vita informationsglyfer hjälper dig att lösa havets mysterier.

Håll utkik efter glyfer vart du än simmar, och försök hitta dem genom ekolokalisering. Se till att du inte missar några på din väg.

Ta tid på dig. Behåll lugnet. Kom ihåg vad du redan lärt dig när du måste lösa gåtor. Bli inte frustrerad — det finns alltid en lösning, och du kan hitta den!

Sommige Glyphs hebben een boodschap voor je. Andere geven je nieuwe liedjes die je nodig hebt tijdens je reis. Vaste Glyphs duwen je terug totdat jij ontdekt hoe je ze kunt verplaatsen. Gouden Sleutel Glyphs geven je toegang tot het volgende level. De Witte Informatie Glyphs helpen je de geheimen van de zee op te lossen.

Zoek overal naar Glyphs en gebruik je echolocatie. Mis ze niet.

Doe het rustig aan, neem de tijd. Los raadsels op met de dingen die je geleerd hebt. Wind je niet op — er is altijd een oplossing en die kun jij zeker vinden!

Jotkut kaiverkuviot antavat sinulle viestejä. Toiset kertovat uusista lauluista, joita tarvitset jatkaaksesi matkaasi. Oven kaiverkuviot töytäisevät sinut pois niin kauan kunnes keksit, kuinka voit liikkua niiltä. Kultaa vain Kaiverkuviot aukaisevat seuraavaan tason johtavan reitin. Valkoiset tieto-Kaiverkuviot auttavat sinua selvittämään meren arvoituksia.

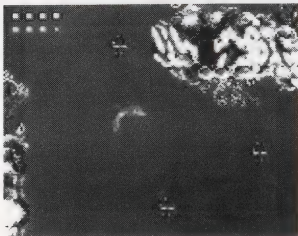
Pidä silmällä Kaiverkuvioita, minne tahansa menetkin, ja etsi niitä kaikuluotauksella. Älä kadota ainoakaan.

Älä hätiköi. Pysy rauhallisena. Ratkaise arvoitukset muistelemalla oppimaasi. Älä pety — aina on olemassa ratkaisu ja sinä voit löytää sen.

Enemies

The sea is a beautiful yet dangerous place. Most undersea life is your enemy! Use your songs to ward off attackers, or charge to attack them. Some enemies, like the octopus, are so quick that only your wits or a hint from a Glyph can save you.

Always move cautiously in unexplored waters. Going slow is sometimes the fastest way to move ahead.



Gegner

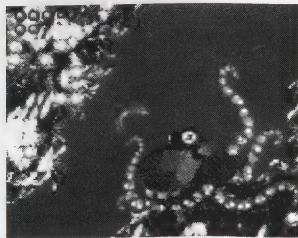
In der Tiefe des Ozeans verbergen sich viele schöne und interessante Dinge, aber auch zahlreiche Gefahren. Genauer gesagt — die meisten der Tiefseebewohner zählen zu Ihren Gegnern! Einige davon, wie zum Beispiel der Krake, sind so flink, daß Sie nur Ihre blitzschnelle Reaktion oder ein Tip eines Glyphs vor Schaden bewahren kann.

Bewegen Sie sich vorsichtig in unbekanntem Terrain. Eine langsame Gangart ist oft der schnellste Weg zum Ziel.

Les ennemis

La mer est un endroit merveilleux mais dangereux. La plus grande partie de la faune sous-marine est votre ennemi! Utilisez vos chants pour écarter vos adversaires ou chargez pour les attaquer. Certains ennemis, comme l'octopus, sont si rapides que seuls votre présence d'esprit ou un conseil des Glyphes peuvent vous sauver.

Déplacez vous toujours avec précaution dans les eaux inexplorées. Nager doucement est parfois la manière la plus rapide d'avancer.



Enemigos

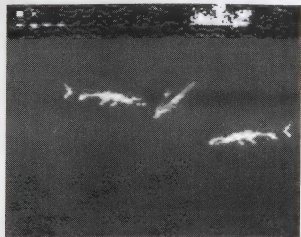
El mar es un lugar precioso pero peligroso. La mayor parte de la vida submarina es su enemigo. Utilice las canciones para ahuyentar a los enemigos o atáqueles. Algunos enemigos, como el pulpo, son tan rápidos que sólo le podrá salvar su ingenio o una pista de un glifo.

Muévase siempre con cuidado en las aguas desconocidas. La forma más segura de moverse es ir despacio.

Nemici

Il mare è bello ma può essere pericoloso. La maggior parte della vita del mare vi è nemica. Usate il vostro canto per allontanare i nemici o attaccateli. Alcuni nemici, ad esempio i polipi, sono così rapidi e pericolosi che solo raccogliendo tutte le vostre forze o ricorrendo all'aiuto di un glifo potrete sfuggire.

Se vi trovate in acque che non conoscete, fate sempre molta attenzione. L'avanzare lentamente è a volte il modo più rapido di avanzare.



Fiender

Havet är en vacker men farlig plats: de flesta livsformer under ytan är faktiskt dina fiender! Sjung sånger för att skrämma bort angripare, eller rusa rakt på för att ramma dem. En del fiender, som t. ex. bläckfiskar, är så snabba att bara kvicktänkthet eller ett tips från en glyf kan rädda dig.

Var alltid mer försiktig i nya vatten. Att simma lugnt är ofta det snabbaste sättet att ta sig fram.

Vijanden

De zee is een mooie, maar gevaarlijke plaats. Bijna al het leven onderwater is jouw vijand! Gebruik je liedjes om aanvallers af te schrikken of val ze aan. Sommige vijanden, zoals de octopus, zijn zo snel dat je al je intelligentie of een tip van een Glyph nodig hebt om jezelf te redden.

Beweeg je voorzichtig door onbekende gebieden. Langzaam aan is soms de snelste manier om ergens langs te komen.



Viholliset

Meri on kaunis, mutta vaarallinen paikka. Melkein kaikki merenalainen elämä on vihollisesi. Torju kyökkääjät lauluillasi, tai hyökkää niiden kimppuun. Toiset viholliset, kuten esimerkiksi mustekala, ovat niin nopeita, että vain älysi tai Kaiverkuvion vihje voivat pelastaa sinut.

Liiku aina varovasti tutkimattomilla vesillä. Liikkumalla hitaasti voit joskus päästä nopeimmin eteenpäin.

Barriers and Currents

Rocks, shells and island barriers will block your progress. You may be caught in overpowering currents that are too swift to swim through.

For every obstacle, there's a solution. It might be a moveable rock or an unusual form of sea life. The solution may be in a message locked in a Glyph. Look for ways to solve problems. Try charging to break barriers. Push rocks ahead of you to fight through currents. And keep in mind that the shortest route is not always under water.

Hindernisse und Strömungen

Felsbrocken, Muschelbarrieren und Inseln versperrn Ihnen manchmal den Weg. Ebenso werden Sie Strömungen antreffen, die zu reißend sind, um durchschwommen zu werden.

Für jedes Problem gibt es aber eine Lösung. Vielleicht läßt sich der Felsbrocken wegschieben, oder das vermeintliche Hindernis ist lediglich ein seltsam geformtes Lebewesen. Der Schlüssel zum Geheimnis kann eine Mitteilung sein, die in einem Glyph enthalten ist. Untersuchen Sie verschiedene Möglichkeiten der Problemlösung. Rammen Sie Barrieren, um sie zu zerstören. Schieben Sie Felsbrocken vor sich her, um sich vor starken Strömungen zu schützen. Und denken Sie daran, daß der kürzeste Weg nicht immer unter Wasser verläuft.

Les barrières et les courants

Les rochers, les coquillages et les îles bloqueront votre progression. Vous pouvez être pris dans des courants si puissants que vous ne pouvez pas en sortir.

Pour chaque obstacle, il y a une solution. C'est peut être un rocher mobile ou une forme inhabituelle de vie maritime. La solution peut se trouver dans un message que détient un Glyph. Essayez de résoudre les problèmes de toutes les manières possibles. Essayez de charger les barrières pour les percer. Poussez les rochers devant vous pour lutter contre les courants. Et n'oubliez pas que la route la plus courte n'est pas forcément sous l'eau.

Barreras y Corrientes

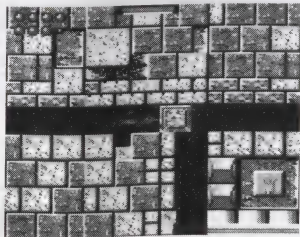
Las rocas, las almejas y las barreras de islas le impedirán avanzar. Puede que se vea atrapado en corrientes abrumadoras demasiado veloces para poder nadar en ellas.

No obstante, para cada obstáculo hay una solución. Puede ser una roca móvil o una forma de vida marina inusual. La solución puede estar en un mensaje encerrado en un glifo. Descubra la forma de resolver los problemas. Intente atacar para romper las barreras. Y recuerde que la ruta más corta no siempre está bajo el agua.

Barriere e correnti

Le rocce, le conchiglie e le isole bloccano il vostro passaggio. Potreste anche venire portati via da correnti troppo rapide per voi.

Ma non preoccupatevi. Come abbiamo già detto, tutto ha una soluzione, ad esempio una roccia mobile o una forma di vita inconsueta. La soluzione potrebbe perfino essere il messaggio contenuto in un glifo. Cercate le soluzioni assaltando ad esempio una barriera tentando di spezzarla o spingendo rocce davanti a voi per vincere le correnti. Tenete presente che la via più breve non sempre è sott'acqua.



Hinder och strömmar

Klippor, snäckor och öformationer är hinder i din väg. Du kan också hamna i strömvirvar som är för starka att simma igenom.

För varje hinder finns det en lösning. Det kan vara en rörlig klippa eller en av havets alla ovanliga livsformer. Lösningen kan också finnas gömd i ett budskap från en glyf. Försök hitta sätt att lösa problem. Kolla om det räcker med att rusa rakt på hindret; knuffa klippor framför dig för att ta dig igenom virvelströmmar. Kom ihåg att den kortaste vägen inte alltid ligger under vattenytan.

Obstakels en Stromingen

Rotsen, schelpen en stukken eiland kunnen jouw weg versperren. Je kunt ook gevangen worden in een sterke stroom waar je niet tegenin kunt zwemmen.

Er is een oplossing voor elke hindernis. Het kan een beweegbare rots of een onbekende levensvorm in de zee zijn. De oplossing kan in de boodschap van een Glyph zitten. Zoek manieren om de problemen op te lossen. Probeer obstakels te breken. Duw rotsen voor je uit om door de stromingen te komen. Onthoud wel: de kortste weg is niet altijd onder water.

Esteet ja virrat

Kivet, simpukat ja saarirjutat tulevat estämään kulkuasi. Voit joutua ylivoimaisiin virtoihin, jotka ovat liian nopeita uitaviksi.

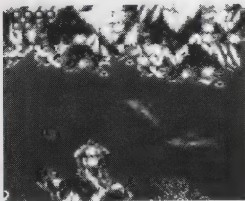
Jokaiseen esteeseen on ratkaisu. Se voi olla liikutteltava kivi tai merenelämän epätavallinen muodostuma. Ratkaisu voi olla viesti, joka on lukittuna Kaiverkuvioon. Etsi ongelmiin ratkaisut. Koeta murtaa esteet hyökkäämällä. Työnnä kiviä edessäsi taistellessasi virtojen läpi. Ja muista, ettei lyhin tie ole aina veden alla.

Rescuing Lost Dolphins

Two young dolphins are lost in the craggy depths. You must find them and guide them back to safe waters, one at a time.

When you locate a lost dolphin, first sing to him, then slowly glide a little ahead and slightly above him. Try to swim in the direction he's going, but if he turns, that's OK. Wait a few seconds, and he'll turn around again. When he begins mimicking your movements, he's ready to follow. Then you can lead him back to his mother.

Save the lost dolphins. You'll gain abilities and songs that will help you for the rest of the quest. (You can only save one dolphin at a time.)



Rettung der jungen Delphine

Zwei junge Delphine haben sich im unterseelischen Felslabyrinth verirrt. Ihre Aufgabe ist es, die beiden Verirrten zu finden und sie einzeln in Sicherheit zu bringen.

Nachdem Sie einen der beiden Delphine geortet haben, singen Sie ihn zuerst an; gleiten Sie dann langsam nach vorne und nehmen Sie eine Position etwas oberhalb Ihres Schützlings ein. Versuchen Sie in die gleiche Richtung wie er zu schwimmen, aber wenn er abdreht, ist dies kein Grund zur Sorge. Nach einigen Sekunden wird er seine Richtung wieder ändern. Wenn der junge Delphin Ihre Bewegungen nachzumachen versucht, bedeutet dies, daß er bereit ist, Ihnen zu folgen. Danach können Sie ihn zurück zu seiner Mutter führen.

Retten Sie die jungen Delphine, denn dadurch erhalten Sie zusätzliche Fähigkeiten und Melodien, die Ihnen bei Ihrer weiteren Suche sehr von Vorteil sein werden. (Sie müssen übrigens beide Delphine einzeln aus dem Felswirrwar herausführen.)

Sauvetage des dauphins perdus

Deux jeunes dauphins sont perdus dans les profondeurs rocheuses. Vous devez les trouver et les guider un par un vers des eaux sûres.

Lorsque vous trouvez un dauphin, chantez d'abord pour lui et glissez légèrement au-dessus de lui, un peu en avant. Essayez de nager dans la même direction que lui, mais s'il tourne, ce n'est pas grave. Attendez quelques secondes qu'il revienne vers vous. Lorsqu'il commence à imiter vos mouvements, il est prêt à vous suivre. Vous pouvez alors le ramener vers ses congénères.

Sauvez les dauphins perdus. Vous y gagnerez des possibilités et des chants qui vous aideront pour le reste de votre recherche. (Vous ne pouvez sauver qu'un dauphin à la fois.)

Rescate de delfines perdidos

Hay dos delfines atrapados en las profundidades rocosas. Debe encontrarlos y guiarlos de uno en uno a aguas seguras.

Cuando localice a un delfín perdido, primero cántele y luego planeé lenta y suavemente por delante y por encima de él. Intente nadar en su misma dirección, pero si se da la vuelta no pasa nada. Espere unos segundos y se volverá a dar la vuelta. Cuando empiece a imitar sus movimientos, estará preparado para seguirle. En ese momento usted le podrá llevar al lado de su madre.

Salve a los delfines perdidos. Ello le conferirá habilidades y canciones que le ayudarán durante el resto de la búsqueda. (Sólo podrá salvar a un delfín cada vez.)

Soccorso di delfini perduti

Due giovani delfini si sono perduti sott'acqua. Dovete trovarli e guidarli in acque sicure, uno alla volta.

Quando ne trovate uno, cantategli, quindi portatevi lentamente davanti e leggermente sopra di lui. Provate a nuotare nella direzione in cui sta andando, ma non è un problema se si gira. Attendete qualche secondo e girerà di nuovo, riportandosi nella direzione originaria. Una volta che imita i vostri movimenti è pronto a seguirvi. Lo potrete così portare da sua madre.

Salvate tutti i delfini perduti. Guadagnerete nuove abilità e canti che vi aiuteranno nel resto del vostro viaggio. Tenete presente che potete salvare un solo delfino alla volta.

Att rädda vilsna delfiner

Två unga delfiner har simmat vilse i de klippiga djupen. Du måste hitta dem och visa dem, en i taget, vägen tillbaka till säkra vatten.

När du hittar en rådvill delfin, sjung först till honom, och glid därefter något framför och ovanför honom. Försök att simma i hans riktning, men det är okej även om han vänder. Vänta ett par sekunder, så vänder han igen. När han börjar ta efter dina rörelser är han redo att följa dig. Därefter kan du leda honom tillbaka till hans mamma.

Rädda delfiner som kommit bort. Du kommer att belönas med nya färdigheter och sånger som hjälper dig under resten av sökandet. (Du kan bara rädda en delfin åt gången.)

Verdwaalde Dolfijnen Redden

In de diepe zee zijn twee jonge dolfijnen verdwaald. Jij moet ze vinden en ze één voor één weer in veilig water brengen.

Als je een verdwaalde dolfijn gevonden hebt, moet je eerst voor hem zingen en dan langzaam over hem heen zwemmen. Zwem in dezelfde richting, maar als hij draait is dat goed. Wacht even, want hij draait wel weer terug. Als hij net zo gaat zwemmen als jij zwemt, zal hij je volgen. Je kunt hem dan weer naar zijn moeder brengen.

Red de verdwaalde dolfijnen. Je krijgt dan gaven en liedjes die je later in je avontuur zullen helpen (Je kunt maar één dolfijn tegelijk redden.)

Eksyneiden delfiinien pelastaminen

Kaksi delfiininpoikasta on eksynyt kaillisiin syvyyskseen. Sinun täytyy löytää ne ja ohjata ne turvallisille vesille, yksi kerrallaan.

Kun paikannat eksyneen delfiinin, ensin laula sille, ja sitten liuu hitaasti vähän sen edelle ja yläpuolelle. Yritä uida sen kanssa samansuuntaisesti, mutta jos se kääntyy, ei se haittaa. Odota muutama sekunti, ja se kääntyy taas ympäri. Kun se alkaa matkia liikkeitäsi, se on valmis seuraamaan sinua. Sitten voit ohjata sen takaisin emonsa luo.

Pleasta eksyneet delfiinit. Saat taitoja ja lauluja, jotka auttavat sinua jäljellä olevalla etsintäretkelläsi. (Voit pelastaa vain yhden delfiinin kerrallaan.)

Using Passwords

Almost every level has a name and a password. These will appear when you start the level. You can write down the information in the password notebook on page 78. Later, you can use the passwords to begin the game at a level you've already played.

Note: Passwords change each time you restart a level. To return to a level, you can use any of the passwords for that level.

To begin a game from any level, press **Start** at the Title screen, and then move Ecco to the **LEFT** in the submerged cavern. The Password screen will appear.

Verwendung der Kennwörter

Fast jede Stufe ist mit einer Bezeichnung und einem Kennwort versehen, die zu Beginn der jeweiligen Stufe angezeigt werden. Die Kennwörter können Sie in die Liste auf Seite 78 eintragen; so haben Sie die Möglichkeit, das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt von einer beliebigen Stufe aus fortzusetzen.

Hinweis: Die Kennwörter ändern sich jedesmal, wenn Sie eine Stufe neu beginnen. Um zu einer beliebigen Spielstufe zurückzukehren, können Sie jedes beliebige Kennwort für diese Stufe verwenden.

Wenn Sie statt am Anfang von einer beliebigen Stufe aus beginnen möchten, drücken Sie auf dem Titelschirm die **Start**-Taste; bewegen Sie Ecco dann in seine unterirdischen Höhle nach **LINKS**. Daraufhin erscheint der Password-Bildschirm.

Utilisation des mots de passe

A chaque niveau correspond un nom et un mot de passe. Ils apparaissent lorsque vous commencez un niveau. Vous pouvez écrire ces informations sur le carnet de mots de passe (voir page 78). Vous pourrez ensuite utiliser les mots de passe pour commencer le jeu à n'importe quel niveau déjà joué.

Note: Les mots de passe changent chaque fois que vous recommencez un niveau. Pour revenir à un niveau, vous pouvez utiliser n'importe quel mot de passe de ce niveau.

Pour commencer un jeu à n'importe quel niveau, appuyez sur **Start** dans l'écran titre et déplacez alors Ecco vers la **GAUCHE** de la grotte immergée. L'écran Password apparaît.

Uso de Contraseñas

Prácticamente cada nivel posee un nombre y una contraseña. Estos aparecerán cuando empiece ese nivel. Podrá anotar la información en el cuadernillo de contraseñas de la página 78. Después podrá utilizar las contraseñas para empezar el juego en un nivel en el que ya haya jugado.

Nota: Las contraseñas cambian cada vez que reanuda un nivel. Para volver a un nivel podrá utilizar cualquier contraseña de ese nivel.

Para empezar un juego a partir de cualquier nivel, presione **Start** en la pantalla del Título y luego haga que Ecco se mueva hacia la **IZQUIERDA** en la cueva sumergida. Aparecerá entonces la pantalla de Contraseña.

Uso di parole d'ordine

Quasi tutti i livelli hanno un nome ed una parola d'ordine che appaiono all'inizio di ciascun livello. Potete trascriverle nel promemoria apposito a pag.79. Più tardi, potrete usare le parole d'ordine per iniziare il gioco ad un livello cui avete già giocato.

Nota: Le parole d'ordine cambiano ogni volta che riaffrontate un livello. Per tornare a tale livello, potete usare una qualsiasi delle parole d'ordine di quel livello.

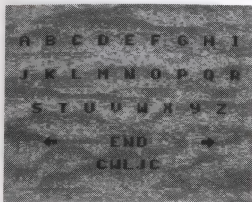
Per iniziare il gioco da un particolare livello, premete il pulsante **Start** nello schermo del titolo e quindi portate Ecco sulla **SINISTRA** nella caverna sottomarina. Lo schermo della parola d'ordine appare.

Lösenord

Nästan varje nivå har eget namn och lösenord. Dessa visas varje gång du påbörjar en nivå. Du kan skriva ner denna information i anteckningsblocket på sid. 79. Du kan även återanvända lösenord för att påbörja ditt sökande på nivåer du klarat av tidigare.

Obs: Lösenorden ändras varje gång du börjar om på en nivå. För att gå tillbaka till en viss nivå kan du använda vilket lösenord som helst för den nivån.

Tryck på **START**-knappen för att sätta igång spelet på valfri nivå, och flytta därefter Ecco åt vänster i undervattensgrottan. Därefter visas lösenordsskärmen.



De Paswoorden gebruiken

Elk zeelevel heeft een naam en een Paswoord. Dit zie je op een tekstscherf als je het level begint. Schrijf de informatie op in het Paswoord notitieboek op pagina 79. Later kun je dan aan het begin van een spel kiezen, op welk level je het spel wilt beginnen.

Let op: Iedere keer als je een level opnieuw speelt, verandert het Paswoord. Om naar dat level te gaan, kun je alle Paswoorden gebruiken.

Om het spel halverwege te beginnen, moet je bij het Titelscherf op **Start** drukken en Ecco dan in de onderwatergrot naar links bewegen. Je ziet daarna het Paswoord scherm.

Tunnussanojen käyttö

Melkein jokaisella tasolla on nimi ja tunnussana. Nämä ilmestyvät kuvaruutuun, kun aloitat tason. Voit kirjoittaa tiedot tunnusanamuistioon sivulle 79. Myöhemmin voit aloittaa pelin tunnussanan avulla aikaisemmin pelaamaltasi tasolta.

Huom: Tunnussanat muuttuvat joka kerran kun aloitat tason uudelleen. Jos haluat palata johonkin tasoon, voit käyttää mitään tahansa sen tason tunnussanoista.

Paina otsikkokuvaruudun aikana **Start**, ja voit aloittaa pelin mistä tahansa tasosta, ja liikkua sitten Ecco vedenalaisessa luolassa vasempaan. Tunnussanakuvaruutu ilmestyy näkyviin.

To enter a password:

- 1 Use the **D-Pad** to highlight a letter in the letter grid.
- 2 Press **Button 1** or **2** to add that letter to the password at the bottom of the screen.
- 3 Press **Start** when the password is complete. (If a password is wrong, you'll be able to change it.)

To edit a password:

- 1 Use the **D-Pad** to highlight the left or right arrow.
- 2 Press **Button 1** or **2** to highlight a letter in the password.
- 3 Use the **D-Pad** to select another letter from the grid.
- 4 Press **Button 1** or **2** to add that letter to the password at the highlighted position.

Note: To exit the Password screen without entering a password, move the highlighted cursor to "End" and press **Button 1** or **2**.

Eingabe eines Kennworts:

- 1 Wählen Sie mit Hilfe der **Richtungstaste** einen Buchstaben aus der Liste an.
- 2 Drücken Sie **Taste 1** oder **2**, um diesen Buchstaben zum Kennwort im unteren Bildschirmbereich hinzuzufügen.
- 3 Drücken Sie die **Start**-Taste, sobald das Kennwort vollständig ist. (Wenn ein Kennwort falsch zusammengestellt wurde, können Sie es ändern.)

Ändern eines Kennworts:

- 1 Wählen Sie mit Hilfe der **Richtungstaste** den linken oder rechten Pfeil an.
- 2 Drücken Sie **Taste 1** oder **2**, um einen Buchstaben im Kennwort auszuwählen.
- 3 Wählen Sie mit Hilfe der **Richtungstaste** einen anderen Buchstaben aus der Liste an.
- 4 Drücken Sie **Taste 1** oder **2**, um den ausgewählten Buchstaben im Kennwort durch diesen Buchstaben zu ersetzen.

Hinweis: Wenn Sie den Password-Bildschirm verlassen möchten, ohne ein Kennwort eingegeben zu haben, bewegen Sie den Cursor auf "End" und drücken Sie danach **Taste 1** oder **2**.

Pour entrer un mot de passe

- 1 Utilisez le bouton **directionnel D** pour éclairer une lettre dans la grille des lettres.
- 2 Appuyez sur le **Bouton 1** ou **2** pour ajouter cette lettre au mot de passe qui figure en bas de l'écran.
- 3 Appuyez sur **Start** lorsque le mot de passe est terminé. (Si un mot de passe est faux, vous pouvez changer).

Pour modifier un mot de passe

- 1 Utilisez le bouton **directionnel D** pour éclairer la flèche de gauche ou de droite.
- 2 Appuyez sur le **Bouton 1** ou **2** pour sélectionner une lettre dans le mot de passe.
- 3 Utilisez le bouton **directionnel D** pour sélectionner une autre lettre dans la grille.
- 4 Appuyez sur le **Bouton 1** ou **2** pour ajouter cette lettre au mot de passe à la position éclairée.

Note: Pour sortir de l'écran Password sans entrer de mot de passe, déplacez le curseur éclairé sur "End" (fin) et appuyez sur le **Bouton 1** ou **2**.

Para introducir una contraseña:

- 1 Utilice el **Pad D** para resaltar una letra en la cuadrícula de letras.
- 2 Presione los **botones 1 o 2** para añadir esa letra a la contraseña que hay en la parte inferior de la pantalla.
- 3 Presione **Start** cuando haya completado la contraseña. (Si ésta es incorrecta, podrá cambiarla).

Para corregir una contraseña:

- 1 Utilice el **Pad D** para realizar la flecha izquierda o derecha.
- 2 Presione los **botones 1 o 2** para realizar una letra en la contraseña.
- 3 Presione el **Pad D** para seleccionar otra letra de la cuadrícula.
- 4 Presione los **botones 1 o 2** para añadir esa letra a la contraseña en la posición realizada.

Nota: Para abandonar la pantalla de la Contraseña sin introducir una contraseña, mueva el cursor realizado hasta «End» (Final) y presione los **botones 1 o 2**.

Per impostare una parola d'ordine:

- ① Usate il **pulsante D** per illuminare una lettera dell'alfabeto.
- ② Premete il **pulsante 1 o 2** per aggiungere tale lettera alla parola d'ordine che si sta formando in basso sullo schermo.
- ③ Premete il **pulsante Start** una volta che la parola d'ordine è completa. Se fosse scorretta, la potete cambiare.

Per correggere una parola d'ordine:

- ① Usate il **pulsante D** per illuminare la freccia a sinistra o a destra.
- ② Premete il **pulsante 1 o 2** per illuminare una lettera della parola d'ordine.
- ③ Usate il **pulsante D** per illuminare un'altra lettera dell'alfabeto.
- ④ Premete il **pulsante 1 o 2** per aggiungere tale lettera alla parola d'ordine nella posizione illuminata.

Nota: Per abbandonare lo schermo della parola d'ordine senza introdurre una, spostate il cursore illuminato portandolo sulla parola "End" (fine) e premete il **pulsante 1 o 2**.

Att mata in ett lösenord

- ① Använd **styr tangenten D** för att välja en av bokstäverna i skärmens övre del.
- ② Tryck på antingen **knapp 1** eller **2** för att lägga till den valda bokstaven till lösenordet i skärmens nedre del.
- ③ Tryck på **START**-knappen när du matat in hela lösenordet. (Om du matat in fel lösenord kan du rätta till det.)

Att rätta till ett inkorrekt lösenord

- ① Använd **styr tangenten D** för att välja antingen den vänstra eller den högra pilen.
- ② Tryck på antingen **knapp 1** eller **2** för att välja en av bokstäverna i lösenordet.
- ③ Använd **styr tangenten D** för att välja en annan bokstav i skärmens övre del.
- ④ Tryck på antingen **knapp 1** eller **2** för att lägga till den nya bokstaven istället för den du valt i lösenordet.

Obs: För att lämna lösenordsskärmen utan att mata in ett lösenord, flytta markören till **END** (avsluta) och tryck på antingen **knapp 1** eller **2**.

Om een Paswoord in te voeren:

- ① Gebruik de **R-toets** om een letter te kiezen.
- ② Druk op **Toets 1** of **2** om de letter aan het Paswoord aan de onderkant van het scherm toe te voegen.
- ③ Druk op **start** als het Paswoord compleet is. (Als het paswoord fout is, kun je het nog veranderen.)

Om een Paswoord te veranderen:

- ① Kies de linker of rechter pijl met de **R-toets**.
- ② Druk op **Toets 1** of **2** om een letter van het Paswoord te kiezen.
- ③ Kies met de **R-toets** een andere letter aan de bovenkant van het scherm.
- ④ Druk dan weer op **toets 1** of **2** om de letter in het Paswoord in te voeren.

Let op: Zet de cursor bij "End" en druk op **Toets 1** of **2** om het Paswoord scherm te verlaten zonder dat je een Paswoord in hebt gevoerd.

Aseta tunnussana seuraavasti:

- ① Tähdennä kirjainruudukon kirjain **D-tyynyn** avulla.
- ② Lisää kirjain kuvaruudun alaosassa olevaan tunnussanaan **nupilla 1 tai 2**.
- ③ Paina **Start**, kun tunnussana on valmis. (Jos tunnussana on virheellinen, voit muuttaa sen.)

Tunnussanan poispyyhkiminen:

- ① Tähdennä vasen tai oikea nuoli **D-tyynyn** avulla.
- ② Tähdennä tunnussanan kirjain **nupilla 1 tai 2**.
- ③ Valitse ruudukolta toinen kirjain **D-tyynyn** avulla.
- ④ Lisää kirjain tunnussanan tähdennettyyn kohtaan **nupilla 1 tai 2**.

Huom: Jos haluat poistaa tunnussanakuvaryuudulta asettamatta tunnussanaa, liikuta valaistu osoitin "END"-kohtaan ja paina **nupilla 1 tai 2**.

Ecco's Family

Ecco is a bottlenose dolphin, whose species is noted for being almost totally unafraid of humans. They readily approach ships and boats, and are wonderful to watch at play. They are graceful and agile, rising in turns to "blow," and they seldom if ever rudely jostle each other for position.

Eccos Familie

Ecco gehört zur Gattung der Flaschennasen-Delphine, die dafür bekannt sind, fast keine Scheu vor menschlichen Wesen zu zeigen. Delphine nähern sich oft ohne Furcht dem Menschen und begleiten manchmal über längere Strecken Schiffe und Boote. Sie sind elegante und sehr bewegliche Schwimmer, die eine ausgeprägte Neigung zu Spiel und Spaß aufweisen und untereinander ein sehr rücksichtsvolles Benehmen an den Tag legen. Delphine sind Säugetiere und müssen daher in gewissen Abständen zur Wasseroberfläche kommen, um die verbrauchte Atemluft "abzublasen" und ihre Lungen wieder aufzufüllen.

La famille d'Ecco

Ecco est un dauphin souffleur dont l'espèce est connue pour son amitié envers l'homme. Ils s'approchent régulièrement des bateaux, et c'est un plaisir de les regarder jouer. Ils sont gracieux et agiles, jaillissant des flots les uns après les autres et se bousculent rarement entre eux pour être à la première place.

La familia de Ecco

Ecco es una marsopa cuya especie es conocida por no tener miedo a los humanos. Se acercan confiados a cualquier tipo de embarcación y resulta maravilloso verlos jugar. Son elegantes y ágiles, y saltan por turnos para «expulsar el aire». En raras ocasiones se empujan entre sí por conseguir una supremacía de grupo.

La famiglia di Ecco

Ecco appartiene alla specie dei delfini comuni, popolarissima perché non ha quasi mai paura degli esseri umani. Per questo, i delfini comuni si avvicinano alle navi e sono una delizia da osservare mentre giocano in acqua. Sono aggraziati ed agili e salgono a turni alla superficie per respirare. Non litigano quasi mai fra di loro.

Eccos familj

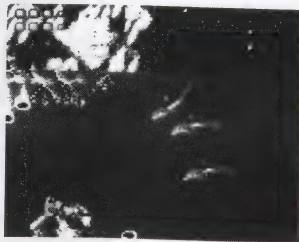
Ecco är ett öresvin, en art vars delfiner är kända för att vara så gott som totalt orädda för människor. De simmar glatt ifatt skepp och båtar, och är jättefina att titta på när de leker. De är vackra och smidiga, går till ytan i tur och ordning för att blåsa ut vatten, och knuffas sällan, om nånsin, för att få bättre plats.

Ecco's Familie

Ecco is een buitelaar dolfin en zijn familie (of soort) staat er om bekend dat ze bijna niet bang zijn voor mensen. Ze zwemmen dichtbij boten en schepen en spelen dan schitterend in het water. Ze zijn sierlijk en soepel, duiken uit het water om te ademen en racen dan een wedstrijdje.

Eccon suku

Ecco on pullokuonodelfiini, jonka laji on tunnetusti melkein täysin kesy. Ne lähestyvät mielellään laivoja ja veneitä, ja ovat leikkiessään hauskaa katsottavaa. Ne ovat sulolsia ja ketteriä, kohoten vuoronperään "lentoa", ja harvoin, ei kai koskaan rajusti, tönivät toisiaan paikan vuoksi.



Bottlenoses group in small social units of about 15 dolphins or less. While feeding, each dolphin follows its own track, rising up in the water two or three times a minute. Occasionally before diving, dolphins will "lobtail," loudly flapping their flukes on the water's surface. Usually, they dive for less than a minute, but their underwater stays have been clocked at as long as 10 minutes! At times, individual dolphins will suddenly "breach," hurling themselves 16 feet or more into the air.

Flaschennasen-Delphine leben in geselligen Herden von ungefähr 15 Tieren. Bei der Nahrungssuche schwimmt jeder Delphin in einer eigenen, wellenförmigen Linie, wobei er zwei- bis dreimal in der Minute die Wasseroberfläche durchbricht. Vor dem Abtauchen "klatschen" Delphine manchmal, indem sie mit ihrer horizontalen Schwanzflosse kräftig auf die Wasseroberfläche schlagen. Normalerweise verbringen Delphine weniger als eine Minute unter Wasser, doch wurden auch Tauchzeiten von bis zu 10 Minuten gemessen! Beim Auftauchen schießen Delphine manchmal bis zu fünf Meter aus dem Wasser; dies wird als "breaching" bezeichnet.

Les dauphins souffleurs se groupent en petites unités sociales de 15 dauphins ou moins. Tout en se nourrissant, chaque dauphin suit sa propre piste, remontant à la surface deux ou trois fois par minute. De temps en temps, avant de plonger, les dauphins sortent de l'eau à la verticale et agitent bruyamment leur queue à la surface de l'eau. Habituellement ils plongent pendant moins d'une minute, mais ils peuvent rester pendant 10 minutes sous l'eau! Parfois, ils jaillissent subitement hors de l'eau en faisant des bonds de 5 mètres ou plus en l'air.

Las marsopas se agrupan en pequeñas unidades sociales de alrededor de 15 delfines a lo sumo. Mientras comen, cada delfín sigue su propio camino, saliendo del agua dos o tres veces por minuto. De vez en cuando, antes de sumergirse, los delfines mueven la cola golpeando las aletas con gran ruido en la superficie del agua. Normalmente se sumergen menos de un minuto, pero se han cronometrado inmersiones de hasta 10 minutos. A veces, algunos delfines individualmente se proyectan de forma repentina a más de 5 metros en el aire.

I delfini comuni vivono in gruppi di al massimo 15 individui. Quando mangiano, ciascuno segue una traiettoria diversa e sale alla superficie due o tre volte al minuto. Occasionalmente, prima di tuffarsi, i delfini comuni battono con violenza la superficie dell'acqua con le pinne. Normalmente rimangono sott'acqua per 1 minuto o meno, ma possono rimanere immersi anche 10 minuti! A volte, un individuo del branco si getta in aria, salendo sino ad anche 5 metri prima di ricadere.

Öresvin rör sig i små grupper på ca 15 eller färre delfiner. När de äter simmar de åt varsitt håll, och går upp till ytan två eller tre gånger i minuten. Innan de dyker slår de ibland stjärtfenan lekfullt och ljudligt mot vattenytan. Vanligtvis simmar de under ytan i mindre än en minut, men de kan bevisligen stanna under vattnet i upp till tio minuter! Då och då "bryter" plötsligt enstaka delfiner, och kastar sig mer än fem meter upp i luften.

Buitelaars leven in kleine groepen van 15 dolfijnen of minder. Tijdens het eten zoekt elke dolfijn zijn eigen weg en hij komt eens in de twee à drie minuten boven. Vlak voor ze weer onderwater gaan, slaat een dolfijn meestal even plat met zijn staart op het water. Ze duiken normaal niet langer dan een minuut, maar als ze willen kunnen ze wel tien minuten onderwater blijven! Af en toe krijgen ze iets gek en springen ze soms wel meer dan 5 meter de lucht in.

Pullokuonot ryhmittyyvät pieniksi, alle 15 delfiinin yhteisöiksi. Ruokaillessaan delfiinit käyttävät kuin omma reittiä, kohoten vedenpintaan kaksi tai kolme kertaa minuutissa. Silloin tällöin, ennen sukellusta, delfiinit "porskuttavat", läiskien äänekkäästi pyrstöään vedenpintaan. Tavallisesti ne sukeltavat alle minuutin ajan, mutta niiden on mitattu viipyneen veden alla jopa yli 10 minuuttia. Joskus yksittäiset delfiinit voivat yllättäen tehdä "läpimurron", heittäen itseään yli 5 metrin korkeuteen.

Dolphins make their home all over the globe in warm and temperate waters. One of their secrets to being able to live world-wide is their less-than-picky appetite. Bottlenoses eat 15 to 33 pounds of food a day, usually feeding in shallow waters on inshore bottom-dwelling fish. They'll also pleasurably dine on eels, catfish, sharks, rays, hermit crabs and shrimp.

Cooperation seems to be the rule with bottlenoses. On record is the story of a dolphin pod that chased a school of bluefish into a shallow bay. They stationed two guards to keep the fish captive, while the rest took turns chowing down. In another report, three dolphins were seen in a tight cluster, two of them supporting the third, that was stunned, and assisting it to the surface to breathe.

Delphine sind weltweit in allen Meeren der warmen und gemäßigten Klimazonen vertreten. Sie sind anpassungsfähig und — was ihre Nahrung anbetrifft — nicht sehr wählerisch. Die Nahrungsaufnahme eines Flaschennasen-Delphins liegt pro Tag zwischen 8 und 15 Kilo. Er bevorzugt Bodenfische, die in seichtem Wasser oder in Küstennähe gejagt werden, doch auch Aale, Katzenwelse, Haie, Rochen, Einsiedlerkrebse, Krabben und vor allem Tintenfische werden keinesfalls verschmäht.

Bei der Jagd gehen Flaschennasen-Delphine oft systematisch vor, wie viele Beispiele beweisen. Einmal trieb eine Delphin-Herde einen Schwarm Blaufische in eine seichte Bucht. Während jeweils zwei Delphine den Ausgang zum Meer blockierten, widmeten sich die andern in Ruhe ihrer Mahlzeit. Ebenso sind Delphine für ihre Rücksichtnahme und ihren Gemeinschaftssinn bekannt. Es gibt dokumentierte Fälle, in denen zwei Delphine ein drittes, verletztes Tier abstützten, um es zum Atmen an die Oberfläche zu bringen.

Les dauphins sont chez eux partout où les eaux sont chaudes ou tempérées. Un des secrets qui leur permet de vivre dans le monde entier réside dans le fait qu'ils mangent pratiquement n'importe quoi. Les dauphins souffleurs mangent entre 8 et 15 kilos de poissons par jour, se nourrissant habituellement de poissons côtiers dans les eaux peu profondes. Ils ne répugnent pas non plus à déguster des anguilles, des poissons chats, des requins, des raies, des bernard-l'hermite et des crevettes.

La coopération semble être de rigueur parmi les dauphins souffleurs. On a déjà observé un groupe de dauphins rabattant un banc de bonites dans une baie peu profonde. Deux d'entre eux se sont postés pour garder les poissons captifs tandis que les autres dauphins s'attaquaient. Une autre fois, on a vu trois dauphins en formation serrée, deux d'entre eux soutenant le troisième, assommé, pour l'aider à respirer à la surface.

Los delfines se encuentran por todo el mundo en las aguas cálidas y templadas. Uno de los secretos para poder vivir en todo el ámbito del globo es su gran apetito. Las marsopas comen entre 8 y 15 kilos de alimentos diariamente, alimentándose normalmente de peces que viven en el fondo del mar en aguas superficiales. También se despachan a gusto con anguilas, siluros, tiburones, rayas, cangrejos ermitaños y camarones.

La cooperación parece ser la norma entre las marsopas. Se ha registrado un récord de una manada de delfines que atraparon a un banco de peces en una bahía poco profunda. Colocaron dos guardas para mantener los peces cautivos mientras el resto se turnaba comiendo. En otro informe, se avistó a tres delfines apretujados en un grupo; dos de ellos apoyaban al tercero, que se encontraba inconsciente, y le ayudaban a salir a la superficie para respirar.

I delfini vivono in tutte le acque calde e temperate del mondo. Uno dei loro segreti di sopravvivenza è la loro capacità di mangiare un po' di tutti. I delfini comuni mangiano dai 8 ai 15 chili di cibo al giorno, normalmente in acque poco profonde dove possono trovare in abbondanza pesci che vivono sui fondali. Mangiano con ugual gusto anguille, pesci gatto, piccoli squali, mante, paguri e gamberi.

La cooperazione fra i delfini comuni è la regola. E' stato osservato ad esempio un branco di delfini comuni guidare un branco di pesci in una baia poco profonda. Dopo di che, due guardie furono adibite a mantenere il branco prigioniero, lasciando il resto libero di mangiare al piacere. Altri testimoni dicono di aver visto un delfino inconscio sorretto da due compagni, che gli impedivano così di annegare.

Delfiner kan bo var som helst i världen, så länge vattnet är varmt eller åtminstone tempererat. Ett av deras knep för att kunna flytta omkring på det här viset är att de äter nästan vad som helst. Öresvin sätter i sig 8-15 kilo käk varje dag, och intar vanligtvis sina måltider — oftast kusthavsfisk — på grunt vatten. De äter också glädiligen ål, havskatt, hajar, rockor, eremitkräftor, och räkor.

Samarbete verkar vara en regel hos öresvinen. En klassisk sanning är den om en grupp delfiner som jagade in ett stim blåfiskar i en grund bukt. Två av delfinerna ställdes på vakt för att hålla stimmet i schack, medan resten mumsade på i tur och ordning. En annan rapport nämner tre delfiner i tät gruppformation; två av dem bar den tredje som blivit paralyserad, och hjälpte den till ytan för att andas.

Over de hele wereld kun je in warme en lauwe wateren dolfijnen vinden. Ze kunnen dat doen omdat het niet zulke kieskeurige eters zijn. Buitelaars eten 8 tot 15 kilo voedsel per dag en ze vissen meestal in ondiepe wateren naar bodemvissen. Ze smullen ook van aal, zeewolf, haal, rog, krabben en garnalen.

Buitelaars leven door samen te werken. Er bestaat een verhaal waarin een school blauwbaars achterna zat tot in een baai. Daarna bleven twee de baai bewaken, terwijl de anderen om de beurt gingen eten. In een ander verhaal zwommen drie dolfijnen heel dicht bij elkaar. Twee uit de groep ondersteunden een derde, die verdoofd leek te zijn, totdat deze aan de oppervlakte was om weer bij te komen.

Delfiinit asustavat ympäri maapalloa, lämpimillä ja lauhkeilla vesillä. Yksi salaisuus niiden kykyyn asua ympäri maailmaa, on niiden vaatimaton ruokahalu. Pullokuonot syövät päivässä 8-15 kg, tavallisesti rannikon matalien vesien pohjakaloja. Ne syövät mielellään myös ankeriaita, monneja, haikaloja, rauskuja, erakkoäyriäisiä ja katkarapuja.

Yhteistyö on pullokuonoille tapa. Tiedossa on kertomus delfiiniparvesta, joka ajoi makrilliparven matalaan poukamaan. Kaksi asetettiin vartiomaan kalaparvea, muiden herkutellessa vuorotellen. Toisessa muistiinpanossa kerrotaan kolmesta delfiinistä, joiden nähtiin uivan vierierässä, kaksi tuki kolmatta, joka oli pökertynyt, ja auttoi sen ylös vedenpintaan hengittämään.

Dolphin Facts

- The scientific name of bottlenose dolphins is *Tursiops truncatus*, meaning "cut-off face." Bottlenoses belong to the superfamily *Delphinoidea*, named after a legend in which the god Apollo rose from the sea in dolphin form. The ancients commemorated this event in the constellation Delphinus, a group of five stars in the shape of a dolphin that can be seen in the northern skies.

Das Delphin-Datenblatt

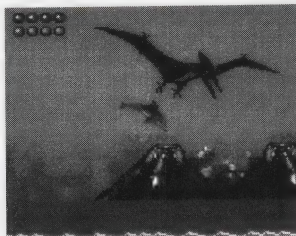
- Die wissenschaftliche Bezeichnung für die Flaschennasen-Delphine ist *Tursiops truncatus*, was soviel wie "kupiertes Gesicht" bedeutet. Die Flaschennasen gehören zur Familie der *Delphinoidea*; einer griechischen Sage zufolge erhob sich der Gott Apollo in Delphin-Form aus dem Meer. Das Sternbild Delphinus am Firmament der nördlichen Erdhalbkugel, eine Gruppe von fünf Sternen in der Form eines Delphins, erinnert uns heute noch an diese Legende.

Quelques mots sur les dauphins

- Le nom scientifique des dauphins souffleurs est *Tursiops truncatus*, qui signifie "face tronquée". Ils appartiennent à la famille des *Delphinoidea*, nommés ainsi d'après une légende dans laquelle le dieu Apollon aurait jailli de la mer sous la forme d'un dauphin. Les anciens célébraient cet événement dans la constellation Delphinus, un groupe de cinq étoiles à la forme d'un dauphin que l'on peut voir dans le ciel de l'hémisphère nord.

Algunos datos sobre los delfines

- El nombre científico de los marsopas es *Tursiops truncatus*, que significa «cara cortada». Los marsopas pertenecen a la superfamilia *Delphinoidea* cuyo nombre viene de una leyenda según la cual el dios Apolo salió del mar en forma de delfín. Los antiguos conmemoraban este evento en la constelación Delphinus, un grupo de cinco estrellas con la forma de un delfín y que puede verse en los cielos septentrionales.



Fatti sui delfini

- Il nome scientifico del delfino comune è *Tursiops truncatus*, nome latino che significa "faccia troncata". I delfini comuni appartengono alla famiglia dei *Delphinoidea*, il cui nome deriva da una leggenda secondo la quale il dio greco Apollo saltò dal fondo del mare sotto forma di delfino. Gli antichi celebrarono la leggenda nella costellazione del Delfino, un gruppo di cinque stelle dei cieli settentrionali dalla forma che ricorda quella di un delfino.

Delfinfakta

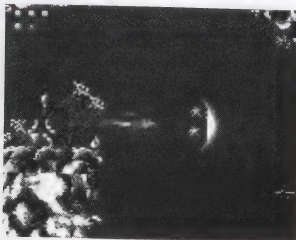
- Det latinska namnet på öresvin är *Tursiops truncatus*, vilket betyder "avhugget ansikte". Öresvinen tillhör släktet *Delphinoidea*, vilket fått sitt namn efter en grekisk myt där guden Apollo reste sig ur havet i delfinform. Antikens greker förevigade legenden när de instiftade stjärntecknet Delfinen, en grupp av fem stjärnor i form av en delfin som kan beskådas på norra halvklotet.

Gegevens over Dolfijnen

- De wetenschappelijke naam van de buitelaar dolfijn is *Tursiops truncatus*, wat "platte snuit" betekent. Buitelaars behoren tot de superfamilie *Delphinoidea*, genoemd naar een legende waarin de god Apollo in de vorm van een dolfijn uit de zee kwam zetten. In de oudheid werd deze gebeurtenis herdacht bij het sterrenstelsel Delphinus, een groep van vijf sterren in de vorm van een dolfijn. Deze kun je nog steeds zien aan de noordelijke hemel.

Delfiinitiedot

- Pullokuonodelfiinin tieteellinen nimi on *Tursiops truncatus*, tarkoittaen "veistetyt kasvot". Pullokuonot kuuluvat *Delphinoidea* -suursukuun, mikä on saanut nimensä legendasta, jossa Apollo-jumala nousee merestä delfiinin muodossa. Antiikin kansat pitivät tämän tapauksen muistona tähtikuvio Delphinusta, viiden tähden ryhmää, jonka voi nähdä pohjoisella taivaalla.



- The earliest known ancestors of bottle-nose dolphins were the squalodonts, the first true toothed whales, which flourished about 30 to 35 million years ago.
- The average length of bottlenose dolphins is 10 feet, their average weight is about 440 pounds (they can reach a weight of up to 600 pounds), and their average life span is 25 to 30 years.
- Although mostly shallow-water feeders, dolphins are known to "sound" to depths of 1,000 feet or more. Dolphins off the west coast of Africa are said to dive to 2,000 feet over the steep edge of the continental shelf.
- Bottlenoses have been clocked at speeds in excess of 20 mph.
- Each individual dolphin has a personal "signature whistle," just like we each have our own name.
- Die frühesten uns bekannten Vorfahren der Flaschennasen-Delphine waren die squalodonten, die zu den ersten echten Zahnwalen gehörten und vor 30 bis 35 Millionen Jahren auf der Erde weit verbreitet waren.
- Die durchschnittliche Länge eines Flaschennasen-Delphins beträgt etwa drei Meter, während sich das Gewicht auf ca. 220 kg beläuft (sie können allerdings bis zu 300 kg schwer werden). Ihre Lebenserwartung liegt zwischen 25 bis 30 Jahren.
- Obwohl Delphine in seichten Küstengewässern nach Nahrung suchen, können sie Tiefen von bis zu 300 Metern "ausloten". Es wird behauptet, daß Delphine vor der Westküste Afrikas am steil abfallenden Kontinentalschelf bis zu 600 Meter tief abtauchen können.
- Flaschennasen-Delphine erreichen Geschwindigkeiten von über 30 km pro Stunde.
- Jeder Delphin besitzt eine ganz persönliche "Erkennungsmelodie", ähnlich wie wir Menschen uns durch unsere Namen unterscheiden.
- Les premiers ancêtres connus des dauphins souffleurs sont les squalodonts, les premières baleines dotées de vrais dents qui proliféraient il y a 30 à 35 millions d'années.
- La longueur moyenne des dauphins souffleurs est de 3 mètres et leur poids moyen de 220 kilos environ (ils peuvent peser jusqu'à 300 kilos). Leur durée moyenne de vie est de 25 à 30 ans.
- Bien que s'alimentant principalement dans des eaux peu profondes, les dauphins sont aussi connus pour "supporter" des profondeurs de 300 mètres et plus. Les dauphins de la côte ouest de l'Afrique plongent jusqu'à 600 mètres à la limite de la plaque continentale.
- Les dauphins souffleurs ont été chronométrés à des vitesses supérieures à 30 km/h.
- Chaque dauphin a un "sifflement-empreinte" qui lui est personnel tout comme nous avons chacun notre propre nom.
- Los antepasados más antiguos que se conocen de marsopas fueron los squalodonts, los primeros cetáceos dentados que aparecieron hace unos 30 o 35 millones de años.
- La longitud media de las marsopas es de 3 metros y el peso es de unos 220 kilos (pueden alcanzar hasta 300 kilos), y la media de vida es de 25 a 30 años.
- Aunque se suelen alimentar en las aguas poco profundas, los delfines son famosos por su sonido, que llega a más de 300 metros de profundidad. Se dice que los delfines de la costa oeste de Africa se sumergen a 600 metros sobre el borde escarpado del saliente continental.
- Se han cronometrado velocidades de más de 30 kilómetros por hora por parte de las marsopas.
- Cada delfín posee un silbido único, de la misma forma que cada uno de nosotros tiene su propio nombre.

- Gli antenati più diretti dei delfini sono gli squalodonti, le prime vere balene dotate di denti, che vissero dai 30 ai 35 milioni di anni fa.
- La lunghezza media di un delfino è di circa 3 metri, per un peso medio di 220 chili e massimo di 300. Può vivere in media dai 25 ai 30 anni.
- Nonostante vivano per lo più in acque non molto profonde, i delfini possono scendere sino a 300 metri e più. Si dice che i delfini della costa africana occidentale possono scendere sino ai 600, sul bordo dello zoccolo continentale.
- I delfini comuni sono stati visti nuotare a velocità di 30 chilometri all'ora.
- Ciascun delfino ha un suo "fischio" personale che lo contraddistingue, una specie di nome.
- Öresvinens äldsta kända förfäder var squalodonterna, de första tandvalarna, som skvalpade omkring i plurret för ca 30-35 miljoner år sedan.
- Medellängden för ett öresvin är ca 3,5 meter, medan medelvikten ligger på ca 220 kilo (stora exemplar kan väga upp till 300 kilo). Ett öresvin blir mellan 25 och 30 år gammalt.
- Även om de för det mesta håller till på grunt vatten är det allmänt känt att delfiner ibland sticker ner på mer än 300 meters djup. Det sägs också att delfiner som bor utanför Afrikas västkust ofta dyker ner till 600 meters djup längs med den branta kontinentalsockelns avgrund.
- Öresvin kan komma upp i hastigheter över 30 km/h.
- Varje delfin har sin egen personliga "signaturvissling", precis som människan har sina egna namn.
- De voorvaderen van de buitelaar dolfijn waren de squalodonts, een dolfijn met echte tanden, die ongeveer 30 tot 35 miljoen jaar geleden leefden.
- De dolfijn is gemiddeld 3 meter lang, hun gemiddelde gewicht is 220 kilo (maar ze kunnen wel 300 kilo worden) en ze leven gemiddeld zo'n 25 tot 30 jaar.
- Dolfijnen vissen meestal in ondiep water, maar ze kunnen soms ook wel 300 meter of dieper duiken. Dolfijnen aan de westkust van Afrika staan erom bekend dat ze soms meer dan 600 meter diep duiken aan de rand van het continentale plat.
- Buitelaars kunnen een snelheid van ongeveer 30 km/u bereiken.
- Elke dolfijn heeft zijn eigen persoonlijke "fluitje", net zoals wij onze eigen naam hebben.
- Vanhin tunnetuin pullokuonodelfiniin esi-isä oli Squalodont, ensimmäinen oikea hammasvalas, joka eli noin 30 — 35 miljoonaa vuotta sitten.
- Pullokuonodelfiinin keskipituus on 3 metriä, keskimääräinen paino noin 220 kg (niillä voi olla painoa jopa 300 kg) ja keskimääräinen elinikä 25-30 vuotta.
- Vaikka enimmäkseen matalissa vesissä, syöjiä, delfiniin tiedetään "luotaavan" yli 300 metrien syvyyksiin. Afrikan länsirannikon delfiniin sanotaan sukeltavan 600 metriin, yli jyrkän mannerrinteen reunan.
- Pullokuonojen unit nopeudeksi on mitattu yli 30 km/t.
- Jokaisella delfiinillä on oma "merkkihelys", aivan samoin kuin meillä jokaisella on oma nimi.

- Dolphins communicate with a wide range of sounds. They whistle, clap, grunt, chuckle, squeak, rasp, pop and belch. Bottlenoses can also produce a rapid series of clicks, up to 1,000 separate sounds per second.
- Dolphins "see" even the most complex shapes with their sonar.
- Bottlenoses often school with other species, such as shortfin pilot whales. They sometimes accompany humpback whales on their migrations.
- In self defense, bottlenoses have been seen ramming large sharks hard enough to push them out of the water.
- Delphine benutzen eine große Anzahl verschiedener Geräusche zur Kommunikation untereinander. Sie können pfeifen, klatschen, grunzen, kichern, quietschen, keuchen, rülpfen und knackende Geräusche erzeugen. Flaschennasen-Delphine können ebenfalls in rapider Folge bis zu 1 000 separate Klickgeräusche pro Sekunde von sich geben.
- Delphine können mit Hilfe ihrer Echo-Ortung auch sehr komplexe Formen "sehen".
- Flaschennasen-Delphine bilden oft Herden mit anderen Walarten, wie zum Beispiel dem Pilotwal, und begleiten manchmal den riesigen Buckelwal auf seiner jährlichen Wanderung.
- Wenn Delphine durch Haie, ihre Hauptfeinde, in die Enge getrieben werden, rammen sie diese oft mit solcher Wucht, daß der Angreifer aus dem Wasser gestoßen wird.
- Les dauphins communiquent par une grande variété de sons. Ils sifflent, battent des nageoires, grognent, gloussent, poussent des cris aigus, couinent et émettent des crissements. Les dauphins souffleurs peuvent aussi produire une série rapide de claquements, jusqu'à 1 000 sons spécifiques par seconde.
- Les dauphins "détectent" même les formes les plus complexes avec leur sonar.
- Les dauphins souffleurs se déplacent souvent avec d'autres espèces comme les rorquals. Ils accompagnent parfois les baleines à bosse dans leur migration.
- Dans les cas d'autodéfense, on a déjà vu des dauphins souffleurs cogner très fort des requins au point de les pousser hors de l'eau.
- Los delfines se comunican con una amplia gama de sonidos. Silban, aplauden, gruñen, cloquean, chirrían, chillan, y eructan. Las marsopas también pueden producir una serie rápida de chasquidos, hasta 1000 sonidos separados por segundo.
- Los delfines «ven» hasta las formas más complejas con su sonar.
- Las marsopas a veces nadan en bancos con otras especies, como es el caso de un tipo de ballenas. A veces también acompañan a las ballenas con joroba en sus migraciones.
- En defensa propia, se han visto marsopas arremetiendo contra tiburones tan grandes que podrían sacarlos del agua.

- I delfini comunicano usando una grande varietà di suoni. Possono fischiare, grugnire, sibilare, e così via. I delfini comuni possono produrre anche serie di "clic" al ritmo di mille al secondo.
- I delfini possono "vedere" chiaramente col loro sonar anche forme molto complesse.
- I delfini comuni spesso vivono in comune con altre specie, ad esempio certi tipi di balena. Essi accompagnano a volte nelle loro migrazioni le grandi balene.
- Per difendersi i delfini sono capaci di colpire grandi squali con energia sufficiente a farli uscire dall'acqua.
- Delfiner kommunikerar med ett brett omfång av ljud. De antingen visslar, klappar, grymtar, skrockar, gnäller, raspar, smackar, och rapar. Öresvin kan också utstöta snabba serier av klickanden, upp till 1 000 olika ljud i sekunder!
- Delfiner "ser" även de mest detaljerade föremål med sina hydrofoner.
- Öresvin simmar ofta tillsammans med andra djurarter, som t. ex. kortfenade grindvalar. Ibland slår de följe med knölvalar när dessa flyttar omkring.
- Öresvin har i självförsvar setts ramma stora hajar tillräckligt hårt för att knuffa dem ur vattnet.
- Dolfijnen gebruiken een heleboel geluiden. Ze fluiten, klappen, grommen, klikken, piepen, raspen, smakken en boeren. Buitelaars kunnen ook een hele snelle serie klikken laten horen, met meer dan 1 000 gescheiden geluiden per seconde.
- Dolfijnen "zien" de meest ingewikkelde dingen met hun sonar.
- Buitelaars zwemmen vaak bij andere dieren, zoals de kleine vinvis. Soms gaan ze zelfs mee met grote walvissen of bultruggen op hun lange reis.
- Buitelaars kunnen, als ze zichzelf verdedigen, zelfs zo hard tegen een haai aanrammen, dat ze die uit het water kunnen tillen.
- Delfiinit kommunikoivat laajan äänisarjan avulla. Ne viheltävät, taputtavat, röhkivät, kotkottavat, vinkuvat, kähisevät, poksauttelevat ja röyhkivät. Pullokuonot voivat tuottaa nopean naksutussarjan, jopa 1 000 eri ääntä sekunnissa.
- Delfiinit "näkevät" ääniluotaimellaan kaikkein monimutkaisemmatkin muodot.
- Pullokuonot elävät usein muiden lajien, kuten esim. lyhyteväisten suunnistajavalaiden kanssa. Ne seuraavat joskus vaeltavia ryhävalaita.
- Itsepuollustuksessa pullokuonojen on nähty puskeneen suuria haikaloja voimalla, joka riittäisi työntämään haikalat ylös vedestä.

- In an aquarium, a dolphin watched a human diver cleaning the viewing window. The dolphin then copied the diver, using a seagull feather held in its beak as a scraper. The bottlenose was so efficient and conscientious at the task that the human worker was never called on again!

- Delphine sind ungeheuer lernfähig. In einem Aquarium beobachtete ein Delphin einmal einen Taucher, der die Unterwasserfenster reinigte. Danach begann der Delphin, mit Hilfe einer Seemöwenfeder, die er in seinem Schnabel hielt, die Arbeit des Tauchers zu imitieren. Er erwies sich dabei als so tüchtig und gewissenhaft, daß der Taucher nie wieder benötigt wurde.

- Dans un aquarium, un dauphin a observé un plongeur humain nettoyer le hublot. Il a ensuite imité l'homme en utilisant une plume de mouette dans son bec pour racle. Le dauphin souffleur a été tellement efficace et tellement consciencieux à la tâche que le plongeur humain n'a jamais eu besoin de revenir!

- Una vez en un acuario un delfín estaba mirando como un buzo limpiaba una ventana panorámica. Al delfín no se le ocurrió otra cosa que imitarle usando una pluma de gaviota en el hocico, como si fuera una bayeta. El delfín resultó ser tan eficiente y concienzudo en su tarea que no volvieron a contratar al trabajador humano.

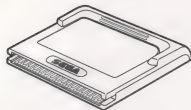
- In un acquario, una volta un delfino vide un sommorzatore pullire una finestra subacquea e subito lo imitò, tentando di pulire il vetro con una penna di gabbiano. Il delfino si rivelò così bravo ed efficiente che, con utensili adatti, finì col sostituire il sommorzatore!
- En delfin i ett akvarium tittade på medan en dykare putsade betraktningsfönstret från insidan. Senare härmade delfinen dykaren, plockade upp en fiskmåsfjäder och höll den i munnen som en fönsterskrapa. Den här delfinen var så noggrann och duktig på att putsa fönstret att dykaren blev av med jobbet!
- In een aquarium zag een dolfijn een keer een duiker de ramen van het bassin schoonmaken. De dolfijn ging de duiker nadoen, met een veer van een meeuw als schoonmaakdoek. Hij deed dat zo goed en vaak dat de duiker nooit meer terug hoefde te komen om het bassin schoon te maken!
- Eräässä akvaariossa delfiini katseli näyteikkunaa pesevää ihmismukeltajaa. Delfiini matki sitten sukeltajaa, pitäen nokassaan lokin sulkaa raaputtimen sijasta. Pullokuono oli tehtävässään niin tehokas ja tunnollinen, ettei ihmistyöntekijää kutsuttu enää koskaan.

Handling This Cartridge

This cartridge is intended exclusively for the Sega Game Gear System.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
 - ② Do not bend!
 - ③ Do not subject to any violent impact!
 - ④ Do not expose to direct sunlight!
 - ⑤ Do not damage or disfigure!
 - ⑥ Do not place near any high temperature source!
 - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.
 - Be sure to take an occasional recess during extended play.



Vorsichtsmaßregeln für den Umgang mit der Spielkassette

Diese Spielkassette dient ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Game Gear.

Umgang und Pflege

- ① Nicht ins Wasser legen!
 - ② Nicht biegen!
 - ③ Vor starken Stößen schützen!
 - ④ Nicht an Plätzen mit direkter Sonnenbestrahlung ablegen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Nicht in der Nähe von Wärmequellen ablegen!
 - ⑦ Zum Reinigen niemals Verdünnern, Benzol o. dergl. verwenden!
- Falls feucht, vor dem Gebrauch trockenwischen.
 - Bei Verschmutzung mit einem weichen, mit Seifenwasser angefeuchteten Tuch abwischen.
 - Nach Gebrauch in der Kassettenschachtel aufbewahren.
 - Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

①



Manipulation de la cartouche

Cette cartouche est conçue exclusivement pour le Sega Game Gear System.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller!
 - ② Ne pas plier!
 - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
 - ④ Ne pas exposer au soleil!
 - ⑤ Ne pas abîmer!
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précautions à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
 - N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

②



Manipulación de este cartucho

Este cartucho debe utilizarse solamente en el sistema Game Gear de Sega.

Para emplearlo correctamente

- ① ¡No lo meta en agua!
 - ② ¡No lo doble!
 - ③ ¡No lo golpee con fuerza!
 - ④ ¡No lo exponga a la luz directa del sol!
 - ⑤ ¡No lo estrope ni desfigure!
 - ⑥ ¡No lo ponga cerca de fuentes de calor!
 - ⑦ ¡No lo exponga a los diluyentes de pintura, bencina, etc.!
- Cuando esté mojado, séquelo completamente antes de utilizarlo.
 - Cuando se ensucie, límpiolo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Póngalo en su caja después de utilizarlo.
 - No se olvide de descansar de vez en cuando cuando utilice el juego durante mucho tiempo.

③



Uso della cartuccia

Questa cartuccia è stata creata esclusivamente per il sistema Sega Game Gear.

Per un uso appropriato

- ① Non immergerla nell'acqua!
 - ② Non piegarla!
 - ③ Non sottoporla ad alcun impatto violento!
 - ④ Non esporla alla luce solare diretta!
 - ⑤ Non danneggiarla o manometterla!
 - ⑥ Non collocarla vicino a qualsiasi tipo di alta fonte di calore!
 - ⑦ Non esporla a triellina, benzina ecc.!
- Quando si bagna, asciugarla completamente prima di usarla nuovamente.
 - Quando si sporca, pulirla accuratamente con un panno soffice inumidito di acqua insaponata.
 - Dopo l'uso, riporla nella sua custodia.
 - Se giocate per lungo tempo, riposatevi di tanto in tanto.

Kassettskötsel

Denna spelkassett kan bara spelas i Segas spelmodul Sega Game Gear.

Korrekt kassettskötsel

- ① Tappa inte kassetten i vatten!
 - ② Försök inte att böja spelkassetten!
 - ③ Utsätt inte kassetten för hårda stötar!
 - ④ Utsätt inte kassetten för solsken!
 - ⑤ Var försiktig så att kassetten inte skadas eller blir deformerad!
 - ⑥ Placera inte kassetten på platser där den utsätts för värme!
 - ⑦ Använd aldrig lösningsmedel, bensin, o.s.v., för att rengöra kassetten!
- När kassetten har blivit våt: låt kassetten torka helt och hållet innan du sätter i kassetten i spelmodulen.
 - När kassetten blivit smutsig: torka försiktigt kassetten med en trasa som fuktats i tvålvatten.
 - Efter spelslut: kom alltid ihåg att sätta i kassetten i kassettasken.
 - Kom ihåg att då och då vila dig under en långvarig spelsession.

Hoe handel je deze cassette

Deze cassette is exclusief gemaakt voor het Sega Game Gear System.

Voor juist gebruik

- ① Houd hem uit de buurt van water!
 - ② Bulg hem niet!
 - ③ Stoot hem nergens tegenaan!
 - ④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
 - ⑤ Beschadig of verdraai hem niet!
 - ⑥ Leg hem niet in de buurt van hete of gloeiende voorwerpen!
 - ⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine enz.!
- Als hij nat wordt, maak hem dan eerst helemaal droog voordat je hem gebruikt!
 - Als hij vuil is, maak hem schoon met een zachte, vochtige doek.
 - Stop hem in zijn hoes als je hem niet gebruikt.
 - Neem af en toe een pauze als je erg lang speelt.
- ### Tämän kasetin käsittely
- Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Game Gear järjestelmään.
- ### Oikea käyttö
- ① Älä kostuta veteen!
 - ② Älä taivuta!
 - ③ Älä kolhaise voimakkaasti!
 - ④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
 - ⑤ Älä vaurioita tai aiheuta epämuodostumista!
 - ⑥ Älä aseta minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
 - ⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.!
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
 - Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä kankaalla, joka on kostutettu saippuaiseen veteen.
 - Aseta se koteloonsa käytön jälkeen.
 - Pidä huolta siitä, että keskeytät pelin ajoittain, kun pelaat kauan aikaa.



⑤



⑥



⑦



Passwords

Level Names	Passwords				
1. Medusa Bay	Q	M	B	R	B
2.					
3.					
4.					
5.					
6.					
7.					
8.					
9.					
10.					
11.					
12.					
13.					
14.					
15.					
16.					
17.					

Clues from the Deep

Write down hints you discover from Glyphs, singers and other creatures of the depths.

1. Something terrible has happened . . .

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

SEGA
GAME GEAR
ECCO THE
DOLPHIN™

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244;
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore
No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

©1993 Sega Enterprises, Ltd.



We use recycled paper.
Wir verwenden Recyclingpapier.
Nous utilisons du papier recyclé.
Usamos papel reciclado.
Utilizziamo carta riciclata.
Wij gebruiken kringlooppapier.
Vi använder returpapper.
Käytämme palautettavaa paperia.

PRINTED IN JAPAN

672-1394-50